

重装上阵
华丽转身的台式机
零之轨迹
归零后再度起航的物语
9月下
本期特惠价
¥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第380期
大众软件®
用
第一选择
神武
在线
逍遥外传
www.henhaoji.com
家有庭院 告别蜗居 拉风坐骑 招摇过市
八卦副本 爆笑上映 全新光武 就要显摆
神武 搜索
www.henhaoji.com
给你特纯真的快乐
快乐免费回合制
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
恶魔还是天使？——剖析“暗黑3”之现金拍卖行
新品初评：长城P800 Nw显示器 / Kingmax型碟U盘 / 戴尔Streak 10 Pro平板电脑 / 华硕ML249显示器 / 联想ThinkPad E320笔记本电脑
网络时代：十字路口上的垂直搜索技术现状
实用软件：5款掌上移动办公软件评测
硬件评析：用苹果电脑安装Windows
评游析道：零之轨迹——归零后再度起航的物语
极限竞技：璀璨星海——Terran星系势力盘点
在线争锋：CTM与“仙剑5”
本期强档攻略
全民偶像



金庸授权2D巅峰
倚天屠龙记
搜索
正统大江湖世界开启
不删档测试等你来战
倚天屠龍記
金庸
yt.wanmei.com
金庸十四部 倚天醉江湖
注册即得1384元新手成长礼包
领取1292件免费道具：http://yt.wanmei.com/ssk
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD







“金九”乾坤大挪移 高薪赢在职场

9月，是高校毕业生离校后求职择业的关键月份，同时也是一年中仅次于春节的第二个招聘跳槽高峰期。在职场黄金岁月，“才市”再度洗牌。游戏动漫美术设计师、游戏程序开发工程师这种新型走俏职位因需求旺、空间大、薪资高，成为2011“给力先锋职业”和有志之才求职转行的黄金职业。



游戏动漫名企紧急招募 岗前实训仅限60名

游戏制作，越靠近越吸引！

当年忽略了自己的兴趣所在，本科毕业没有工作经验，懵懵懂懂进了职场，短短几年换了 N 份工作，没有在某一个领域的长期积累，越是跳槽心态越是浮躁。后来了解到游戏动漫行业风生水起，薪资更是水涨船高，于是毅然来到汇众教育进行“充电”。在这里，我接受了专业的职业指导，重新确定了奋斗方向，也积累了大量的项目经验，这为我在激烈的竞争中赢得更多加分。如今，迈入职场已有一段时日，我对游戏制作也愈发钟情。游戏制作，越靠近越吸引！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论 + 企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

上海虹口游戏校区：021-36080008
重庆校区：023-63630011
长沙校区：0731-84457601
北京北三环校区：010-51288995
上海虹口动漫校区：021-33872226
成都校区：028-86925115
武汉校区：027-87685520
北京中关村校区：010-51651119
杭州校区：0571-87247756
西安校区：029-8669021
广州校区：020-87566250
北京动漫校区：010-59221466
济南校区：0531-82399012
郑州校区：0371-63979871
深圳校区：400-6185-6812
上海徐汇校区：021-64519990
青岛校区：0532-68851861
沈阳校区：024-227666006
北京公主坟校区：010-63966411



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

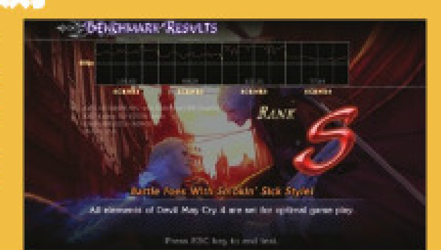
P33 实用软件 重点推荐
便携办公谁更行
——5款掌上移动办公软件评测

用手机一边走路一边办公很不可思议？其实这一切在今天就可以实现，现在我们就带你去立刻体验掌上移动办公的魅力！



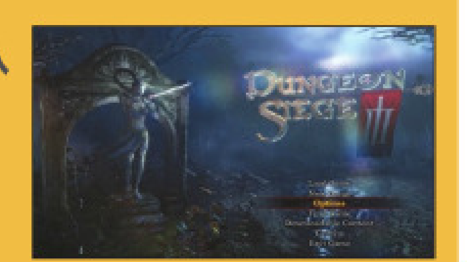
P57 硬件评析 重点推荐
兄弟齐心，其利断金
——APU笔记本双显卡交火性能实测

第一批推出的APU笔记本不约而同地安装了独立显卡，而且组建了双显卡交火。厂商这一追捧的功能会带来怎样的实际游戏能力和性能提升呢？



P98 评游析道 重点推荐
《地牢围攻Ⅲ》
——锐意进取还是暴殄天物？

经过了6年的沉寂，就在老玩家认为《地牢围攻》系列已经终结的时刻，2011年《地牢围攻Ⅲ》公布了……



P130 攻城略地 重点推荐
《地狱边境》图文解说攻略

这款由丹麦独立工作室制作的动作解谜游戏自从登陆XBOX 360平台开始就好评如潮，如今登陆PC平台后，更是获得了极高的评价。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄
本期责编 罗玄
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年9月16日
定　　价 人民币 10.00元


穿越江湖
步步惊心
索菲亚
刘诗诗饰
金庸
鹿鼎記
9月公测 永久免费
步步惊心穿越武侠网游
胡歌、吴奇隆、刘诗诗、刘心悠、林更新，全明星阵容演绎游戏角色 / 全程电影级3D高清动画 /
革命性动态平衡职业体系 / 华丽刺激的群攻秒杀战斗 / 一人五宠提升五倍个人实力 / 外域星球跨服世界大战
LDJ.CHANGYOU.COM

责编手记

“嗯？相亲？老爸老妈啊，我现在没精力去理这些啊～能再等等么？”面对父母的逼问，咱是想尽办法希望能逃掉那个看起来非常花费时间也非常头痛的所谓的“相亲”。那什么新《婚姻法》我知道的，不就是那什么打击拜金男/女的解释么。不急不急，反正我是男的，反正我还有那么多年才30岁，反正这世界上又不缺女的，反正……那个啥都有的，反正……我还没钱……，反正……还得看缘分什么的……

不过，既然是爸妈催了，那多少还是去看看吧，也许对方还真不错呢。嗯？刚出门就有人朝头上扔东西，我的头……好痛！啊，你还扔～

“哇！谁砸我？”bluesky同学擦着口水一脸茫然地望着前来交稿的众编辑。“梦到什么了啊？口水流了一地？这是稿子，喏，交给你了啊～”众编辑说道。“原来是个梦啊，为啥我会梦到这个呢？”正百思不得其解中，旁边的美编MM大叫：“为什么责编都喜欢睡觉呢？责编手记！责编手记！”

本期责编：bluesky

请投上你的一票

多少年来，来自读者的反馈一直伴随着杂志的制作。无论是中肯的批评、还是小小的赞扬，抑或只是纯粹的支持，都激励着我们将杂志做得更好。目前，我们将评刊和TOPTEN投票系统正式搬上了网络，并诚恳邀请诸位读者通过网络投票的方式，将你对杂志的意见第一时间反馈给我们，或者为你所喜欢的软件、游戏、硬件投上支持的一票。每期杂志，我们都将继续随机抽选幸运读者，并在当期杂志刊登获奖名单。

评刊投票网址
http://www.popsoft.com.cn/survey/

TOPTEN投票网址
http://www.popsoft.com.cn/topten/

版权声明

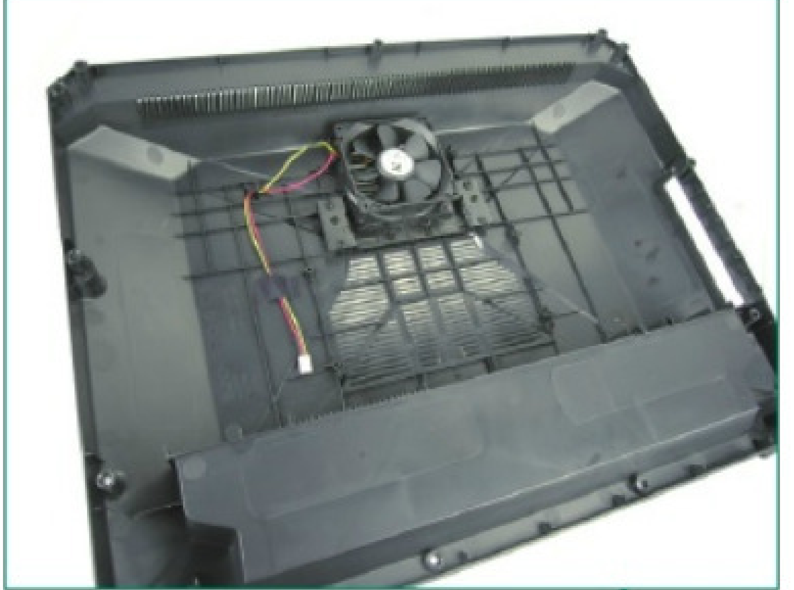
一体机也能DIY
长城P800 Nw显示器

■晶合实验室 魔之左手

随着个人计算平台的进化，台式机的定位也在逐渐改变，一体机是目前台式电脑市场最大的增长点。不过对于台式机市场的另一大消费群体——DIYer来说，一体机的性能不足以及死板的配置很难接受，不过随着高集成度处理器平台的推出，DIY一体机也并非不可能。

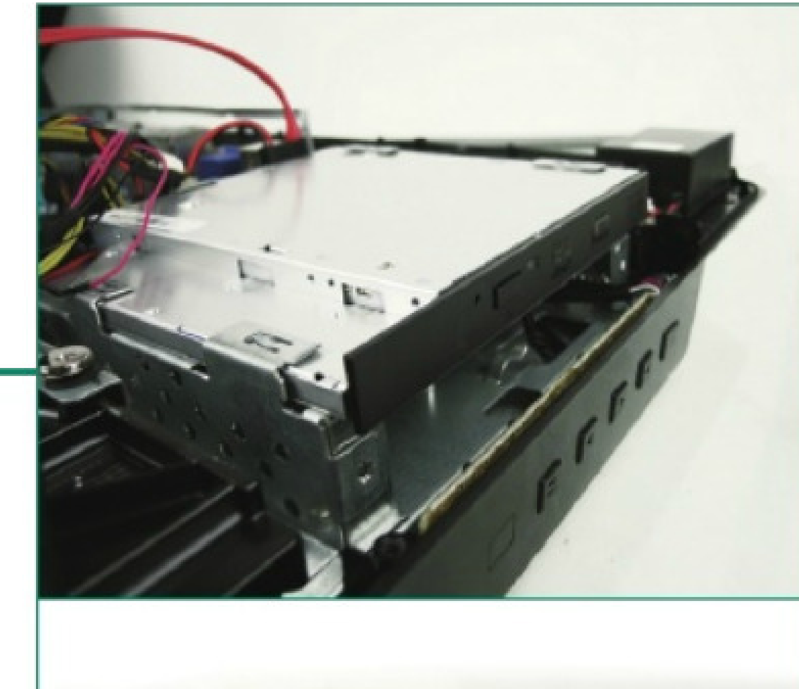
近期长城电脑推出了Redlux系列P800 Nw和P600 Nw，它们被归为显示器产品，但其实是一种新概念的DIY一体机——PIO。PIO全称为Parts in one，是一种新型准系统电脑，用户通过采购少量重要配件，可搭建一台时下最流行的PC——一体机。我们拿到的样品为外形更硬朗的P800 Nw，它采用全高清分辨率21.5英寸显示器，提供了双扬声器配置和2.4GHz无线键鼠。

P800 Nw背部带有风扇，并开有大量散热孔，背部支架相当粗壮。所有的固定螺丝都位于周边，拆装相当简单，仅需要一个标准十字螺丝刀即可



打开P800 Nw的后盖，可看到其扩展位，用户仅购买标准的台式机CPU、主板、内存和硬盘即可，主板最大可支持到244mm×244mm的Micro ATX板型，这是近期支持中低端主板的流行尺寸，很好选配。如考虑到更大的散热空间，则可选择尺寸更小的iTX主板，并在理线时尽量利用周边提供的多个束线装备







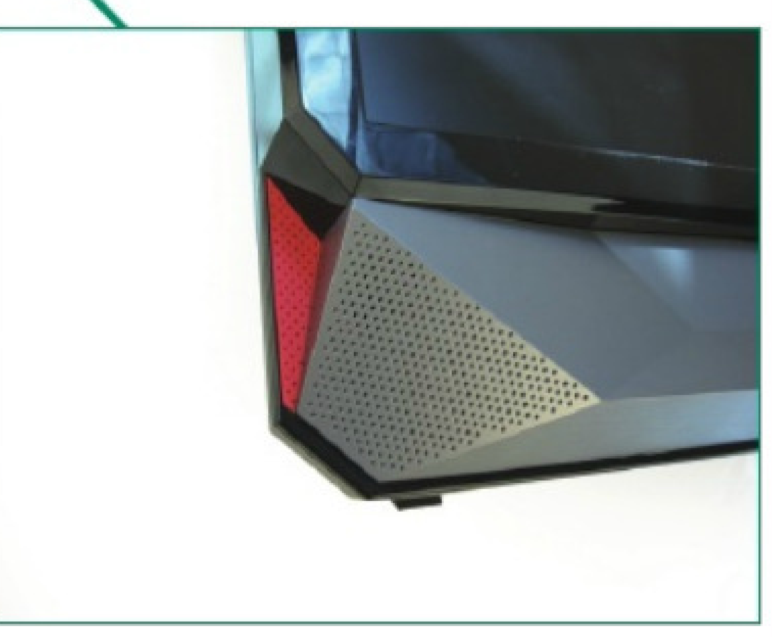
背部两侧集成了220W电源和笔记本光驱、音箱等



内部配件组装完成后，只要在底部接口连接VGA和音频输出/输入接口即可，电源开关已经实现了联动。机身保留了标准音视频接口，以后准备扩展多显示器系统或连接其他电脑也很方便



我们建议用户搭配Intel第二代智能酷睿i3/i5或AMD A系列APU使用，可获得相当高的性价比。我们采用的主板已达到其能承受的尺寸极限，因此安装时要非常小心，特别是光驱与硬盘位置，均采用了直角式SATA接口，还必须挪动送测时已粘牢的束线夹



前部两侧带有内置音箱，音质好于普通显示器配置的扬声器，可满足普通用户的游戏和影音播放需求



P600 Nw与P800 Nw的配置定位类似，但采用了流线型外观设计，适合不同审美倾向的用户

在实际测试中我们采用A8-3850处理器、技嘉A75M-UD2H主板和Kingmax DDR3 2200 2GB×2内存、希捷7200.12 1TB硬盘，与P800 Nw组合的总价低于4500元。这一配置与我们之前的测试类似，其较全面的测试数据可参看8月下旬刊《融聚王者出世——AMD A系列APU详细测试》。它基本可保证以显示器的1920×1080标准分辨率和中等画质流畅运行《星际争霸2》《魔兽世界》甚至《尘埃3》等游戏。并拥有出色的视频播放能力和较好的办公性能。

总结 由于目前intel和AMD的新主流平台都提供了可媲美低端显卡的视频能力，所以自己组建或升级一体机可轻松获得更好的性能和更灵活的应用能力。比较遗憾的是P800 Nw没有提供前部USB等接口扩展，接口数量较少，连接也不太方便。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：长城（Great Wall）
上市状态：已上市
售价：1999元
附件：无线键鼠、电源线等
咨询电话：（在线销售）
推荐：喜欢一体机又希望自主决定配置用户
相似产品：暂无





超越USB 2.0
Kingmax型碟U盘

■晶合实验室 魔之左手

对U盘来说，USB 2.0的传输速度一直不是太大的问题，我们常用的4GB产品，即使用30～40MB/s左右的USB 2.0实际传输速度来读写，全容量所需的时间也仅有1分40秒～2分13秒。但当U盘容量达到32GB、64GB甚至更高的时候呢？Kingmax给了我们答案——USB 3.0接口。

采用USB 3.0接口的ED-01型碟是Kingmax精锐系列U盘中的产品，主要面向高端商务市场，容量为8～64GB。其造型传统简练，以皮革质地搭配金属镜面饰条和顶盖，尺寸达到20mm×74.5mm×10mm，后部粗大的挂绳杆还可以固定顶盖。

这款产品采用USB 3.0控制器单芯片方案，可稳定兼容USB 2.0。实际测试中，其在技嘉A75MA-UD2H（A75芯片组）和华硕K43TA笔记本（A70M芯片组)的原生USB 2.0、USB 3.0接口上都可正常使用。在文件读写测试中，混合了多个大小文件的文件夹读写速度略低于测试软件得分，但USB 3.0的优势仍然表现得非常明显。P



顶盖可反向“夹”在挂绳杆中

测试项目	接口	平均读取	平均写入
HD Tach	USB 2.0	35.1MB/s	N/A
	USB 3.0	54.3MB/s	N/A
ATTO Disk Benchmark	USB 2.0	36.476MB/s	23.855MB/s
	USB 3.0	54.386MB/s	54.079MB/s
1.40GB文件实际读写	USB 2.0	48.6秒	57.0秒
	USB 3.0	31.7秒	44.5秒

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

型碟拥有稳重的外形和超大的容量，其速度明显超越了USB 2.0的水平，但与USB 3.0接口的最高水准仍有较大差距。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：胜创（Kingmax）
上市状态：即将上市
售价：不详
附件：无
咨询电话：800-830-9527（客户服务）
推荐：高端商务用户
相似产品：宇瞻AH552、金士顿DTU30等

商务娱乐两不误
戴尔Streak 10 Pro平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

随着安卓3的版本升级，其稳定性和兼容性越来越受到认可，相应的平板电脑也开始加速上市，曾经以个性的Streak 5试水平板电脑市场的戴尔，也推出了采用安卓3.1系统的10英寸平板电脑——Streak 10 Pro。





顶部的开关键非常靠近右侧，左侧的音量键也紧靠耳机接口，使用时更方便，横向握持时很容易按到电源键唤醒屏幕，带耳机时也很容易摸到音量控制键。右侧的接口仅有mini USB，此处有一个软盖，保护着SD扩展槽和未启用的SIM卡插槽

由于安卓3系统的要求较高，各大厂商的相应平板电脑规格甚至外形都类似，戴尔Streak 10 Pro也不例外，它采用10.1英寸1280×800分辨率多触点显示屏、NVIDIA Tegra2处理器、1GB DDR2内存、16GB存储空间、支持802.11n无线网络、蓝牙2.1，带有运动感受器和GPS，前后分别带有200万/500万像素摄像头。其尺寸为262.3mm×178mm×12.95mm，重量727g，均为安卓3平板电脑的主流水平，与iPad 2仍有明显差距





Streak 10 Pro采用拉丝铝合金背板，散热能力出色，加上侧面的橡胶材质边条，整机的手感和防滑性很好，背部摄像头带有补光灯



底部有两个扬声器口，在外观与金属背板类似的塑料盖下是无线天线。底部正中是40针充电/DOCK扩展接口，这一位置很容易进行键盘、电池、支架的连接扩展





它的个人界面华丽而偏重娱乐（左图），工作界面则简洁得多，甚至没有“全部程序”按键，而且带有类似苹果电脑的程序停靠埠，邮件、日程、通讯录等程序更偏重商务应用

总结：

这是一款打破了价格坚冰的安卓3平板电脑，8小时以上的续航时间基本可满足一天的正常使用。戴尔已经为其提供了多功能保护套等配件，未来扩展能力也值得关注。需要注意的是，这款平板没有提供较常见的HDMI输出接口，目前尚不清楚是否能通过DOCK接口转接。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 2999元
附件： 电源线、说明书等
咨询电话： 800-858-0888（在线销售）
推荐： 对商务应用能力有一定要求的平板电脑用户
相似产品： 宏碁A500、摩托罗拉XOOM等

诱人靓色
华硕ML249显示器

■晶合实验室 魔之左手

广色域面板曾经是很多平板显示器用户心中的“圣物”，采用MVA、PVA、IPS等广色域面板的显示器价格高昂，难以企及，偶有平价型号，总是被迅速抢购到断货。不过近期却出现了很多大品牌的广色域面板产品，它们以可接受的价格，为用户提供了优秀的色彩显示能力和宽广的显示视角，华硕ML系列产品就是这些产品中的代表之一。



左右和上方可视角度接近垂直，可保证在这一角度内色彩基本不变，下方可视角度为45°左右



我们拿到的样品是ML系列中的24英寸产品——ML249，它采用MVA面板，16:9规格，分辨率1920×1080，使用LED光源，屏幕厚度仅有19mm。其黑色钢琴漆壳体，双环形底座，以及无突起的触摸式按键都显得稳重又优雅

ML249采用外置变压器，提供了HDMI、VGA、DVI输入接口。它没有内置扬声器，HDMI输入的音频可用耳机接口输出



触摸式按键内置LED灯，开关键很大，且带有凹陷，在较暗环境中也很容易找到

双环形底座设计不仅美观，而且非常稳固，可轻松地进行垂直和水平方向旋转。背部的接口处还带有盖子，可让支架更好地与屏幕背部融为一体。缺点是其安装要比一般支架繁琐一些，而且高度不可调

华硕ML249还提供了无残影技术、SPLENDID智能靓彩技术，游戏、剧场、夜间等6种SPLENDID预设模式，以及3种肤色调整和4种色温选择。在测试中，MVA面板相对较慢的响应时间（8ms）并没有造成拖影等问题，而真正8bit色彩（即色彩数16.7M）显示能力，在浏览照片时感觉色彩过渡非常自然，在强烈的色彩对比下和长时间使用时也没有刺眼的感觉。

总结：

华硕ML249是一款性能出色，外形诱人的显示器，价格也完全可接受，另外ML系列中还有采用IPS广色域面板的ML229、ML239等产品可供选择，它们的价格更低，性价比同样出色。

晶合实验室测试联盟

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 华硕（ASUS）
上市状态： 已上市
售价： 2199元
附件： 电源线、说明书等
推荐用户： 对色彩显示和可视角度要求较高的娱乐、数码影像用户
咨询电话： 800-820-6655（售后技术支持）
相似产品： 明基VW2420H、戴尔U2412M等

轻松商务行

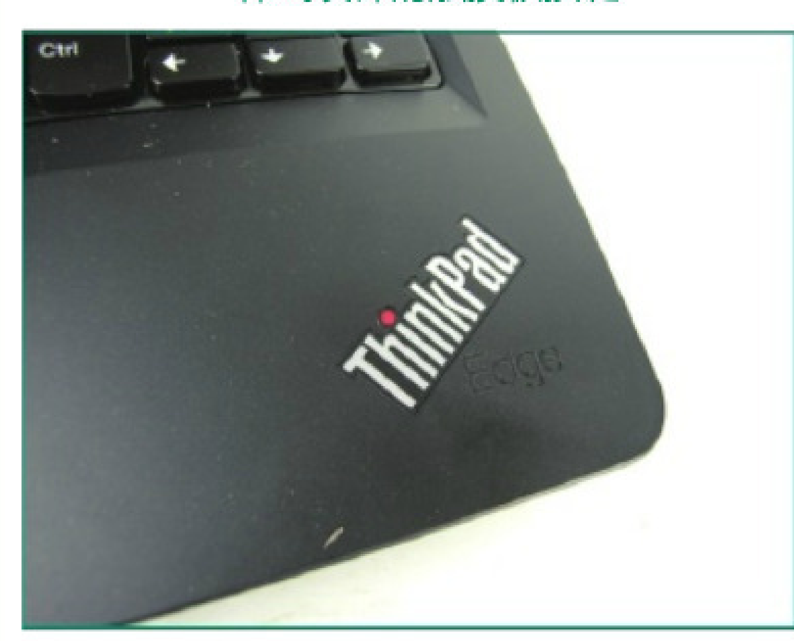
联想ThinkPad E320笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky

E320的外观延续了ThinkPad一贯的成熟商务风格，并采用了经典的黑色外壳。顶盖上Lenovo Logo与ThinkPad标志遥相呼应，同时其具有磨砂质感的机身外壳也不易留下指纹。它配置了ThinkPad经典的红色拨杆，可手不离键盘进行鼠标操控。同时也配备了带有大量凹点，手感出色的触摸板，一体式设计的按键最大限度的利用了面积。

机身后部是电池安装位，所以RJ-45以太网口、2个USB接口和1个eSATA/USB混合接口（黄色USB 2.0接口可支持关机充电）以及1个HDMI插口与VGA接口都在两侧，接口间距设计合理。它取消了光驱，并将散热口设计在右手侧，可能会给一些用户带来不便。独立显卡与核芯显卡切换在保证性能的同时提供更长的续航能力。320GB 7200rpm硬盘在提供较大的存储空间的同时还带来了不错的数据吞吐速度。


一体式设计的触摸板按键



ThinkPad中“i”的红点，其实是个指示灯

本机预装了Windows 7 Home Basic（家庭普通版）操作系统，键盘顶部的“F1～F12”键默认状态下为功能快捷键，需要配合“Fn”键才能实现原本的“F1～F12”键功能。如果你不喜欢这样的设置，可以同过在BIOS里调整来手动恢复传统“F1～F12”键位设置。

主要配置	
项目	参数
处理器	Intel i5 2410M（2核4线程2.3GHz，睿频2.9GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	2GB DDR3 1333MHz
显示屏	13英寸（分辨率1366×768）
硬盘	320GB 7200rpm
显卡	Intel HD 3000+AMD Radeon HD 6630M 1GB显存
无线连接	802.11a/b/g/n、蓝牙
光驱	无
接口	2×USB 2.0、1×eSATA/USB 2.0、VGA、HDMI、网线接口、多合一读卡器、耳机接口
摄像头	集成摄像头
尺寸	13英寸
重量	1.85kg，2.3kg（旅行重量）
操作系统	32位Windows 7 家庭普通版

测试成绩		
项目/设置	子项	得分
PCMark 7	PCMark	1968
Windows 7体验指数	处理器	6.9
	内存（RAM）	5.5
	图形	5.2
	游戏图形	6.5
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage Entry模式	GPU	17737
	CPU	8652
	3DMark	E14049
Cinebench R10（64）	单核	3638
	多核	7927
Cinebench R11.5（64）	OpenGL	30.78
	单核	1.02
	多核	2.4
Fritz Chess Benchmark	步数	5046

从测试成绩可以看出，ThinkPad E320完全可以满足一般办公需求，另外还提供了Lenovo Enhanced Experience 2.0技术，开机速度更快。其配置的独立显卡带来了比较强的图形性能，足以应付市面上常见的3D游戏。P



intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款强调便携性的商务笔记本，它采用了13英寸宽屏设计，搭载第二代酷睿i系列处理器及独立显卡，性能强悍。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 联想（Lenovo）
上市状态： 已上市
售价： 约6200元
附件： 电源适配器、随机软件、说明书等
咨询电话：
推荐： 移动办公用户
相似产品： 华硕U36KI241SD、戴尔成就3350等



轮流转——IT大鳄的转身与塌台

■本刊记者 冰河 风行水 King

“眼看他起高楼，眼看他宴宾客，眼看他楼塌了……”

这是清朝著名剧作家孔尚任的名作《桃花扇》中的名句。简简单单三句话，道尽云升云灭与风水流转，命运无常的感觉尽在其中。起高楼、宴宾客的时候，谁能想到楼塌了的一天呢？

IT行业也是一样，许多曾经名噪一时的企业，可能忽然之间就倒得稀里哗啦。抛开雷曼兄弟、安然和德隆那种摸高压线、打擦边球的企业不说，仅仅就正常的企业走向决策上，一个不经意的转身，也许就为几年后的一蹶不振埋下了伏笔，势态的演变也许正如西方流传的那首童谣一般：因为一个铁钉，伤了一个马蹄；因为一个马蹄，慢了一个传令兵；因为慢了一个传令兵，耽误了一个命令；因为耽误了一个命令，输掉了一场战斗；因为输掉了一场战斗，就输掉了整个战役……

拿破仑是不是这样败在滑铁卢战场，我们不知道。但转身时决策不慎，从而导致元气大伤、优势尽丧的案例，我们可是从来没少见过。联想曾经大张旗鼓进军互联网，但最后除了留给大众一张谢霆锋的靓照之外，什么都没留下，反而在业界落下“互联网开除联想”的笑柄：如今谁还记得那个FM365呢？金山也曾经扛着民族软件的大旗艰难前行，雷军向着媒体和公众解说iWPS和eWPS时的激昂恍如昨日，但实际情况是若不是咬牙搭上了网络游戏的大潮，金山如今是什么境遇谁都不难想象，已经接近咽气的永中Office就是一个写照。转身之间，一个潮头下去，就少了很多熟悉的面孔。

中国大陆的互联网竞争环境怕是业内最有吸引力，也是最危险的领域了。层出不穷的模仿者、虎视眈眈的垄断者、背景不明的红帽子、满嘴火车的大忽悠……仿佛都比其他地方来得更多。在这里盛行的是两套规则，除了明刀明枪的商业竞争之外，台下的暗流更是无穷无尽，稀里糊涂被弄到通缉逃亡的刘旭和差点倒闭的东方微点就是典型的例子。因此，在中国的IT和互联网行业，应该如何转身，应该跟谁走，有着更多的学问。

好吧，我们不谈那些阴招，我们就来看看大潮。阴招是无法考量的，正如小人永远都在，但就是不知道在哪个角落里藏着；而面对大潮，该不该跟，如何跟，什么时候跟，实际都是生死攸关的抉择。这些道理谁都明白，然而事到临头的时候，能真正把握住的终究是少数人，所以我们才会那么崇拜乔布斯，崇拜这个偏执暴躁但总是能看到时机并把握住

的家伙。

不过，虽然再过不久瘦成麻杆的乔布斯又要拿出iPhone5来向大众卖弄，但这几天公众舆论的焦点尚未聚集在他的身上：谷歌以125亿美元的代价收购了移动通讯行业曾经的弄潮儿摩托罗拉，这是谷歌自成立以来最大的一桩并购。90亿美元的现金和近40亿美元的其他条件让人在感叹谷歌的财大气粗之余，也不禁想问一句"谷歌收购摩托罗拉到底想要干什么？"目前，关于谷歌收购行为的目的猜测主要集中在移动通讯方面摩托罗拉拥有的诸多专利项目，再加上谷歌自己的Android系统目前在通信市场上展开的逐步推进，谷歌意图占据移动互联网时代制高点的心思昭然若揭。但摩托罗拉+Android的组合能否对抗目前近乎无敌的苹果i字头产品，现在看来还并不好说，加上Facebook借助传统互联网基础上的巨大优势正逐步向移动互联网展开无缝渗透，未来哪家厂商能够成就霸业依旧扑朔迷离。现在大家都在起高楼、宴宾客，只有到了楼塌了的那一天，才能看出现在行为的意义。

在这个混战大局已经铺开的时刻，就让我们做一次事后诸葛亮，来看看这几家大鳄在过去岁月中的某些关键时刻，是怎么转身的。

一 苹果？苹果！

有人说，这个世界上最有影响的水果，就是3个苹果：一个被夏娃偷吃，导致人类失去了伊甸园；一个落到了牛顿的头上，由此让他发现了万有引力定律；还有一个，被咬了一口之后，由一个叫做乔布斯的人拿在手中，近乎完成了征服全世界的成就。

苹果公司到底有没有征服全世界这一点暂且不论，从苹果公司的创立者乔布斯自己的经历来看，这家企业的发展可谈不上一帆风顺。和创立微软的比尔·盖茨不同，作为苹果公司的联合创始人，乔布斯并没有始终把公司的发展方向掌握在自己的手中：1985年，他曾经被当时自己聘请的CEO扫地出门。那时候的乔布斯还被很多人认为是一个喜怒无常的微观管理者，他曾经倡导的花哨的创新变革及所坚持的全面控制也带来诸多枝节问题。尽管当时所有人都承认乔布斯对于艺术性和技术进步的敏感是带领苹果前进的重要动力，不过那个时候风生水起的IBM、英特尔和微软才是整个行业的楷模，开放平台，共享专利，瓜分产业链，从硬件到软件各司其职，仿佛亚当斯密的比较优势经济学说那样，让苹果自己固守从软件到硬件自成一系统的做法成了千夫所指的恶行。于是，不管偏执狂乔布斯有多么敏锐多么热爱他的苹果，最终他还是被扫地出门了，即使他苦苦哀求，哪怕宁可留下来当个清洁工，也没能如愿。



硬件与软件方面引发的争议暂且不论，单从工业设计的角度来看，Mac无疑是个杰出的范例

然而，到了12年后的1997年7月，当全球各地都在关注中国重新收回香港主权的时候，乔布斯推开了苹果公司的大门，穿着短裤和运动鞋，端着一副不着调而又气宇轩昂的架势回来了，当初将他扫地出门的CEO吉尔·艾米里奥则低着头走了出去。风水轮流转，只是谁也没想到这条后来昵称为"乔不死"的咸鱼竟然翻了身，而且翻得如此彻底。

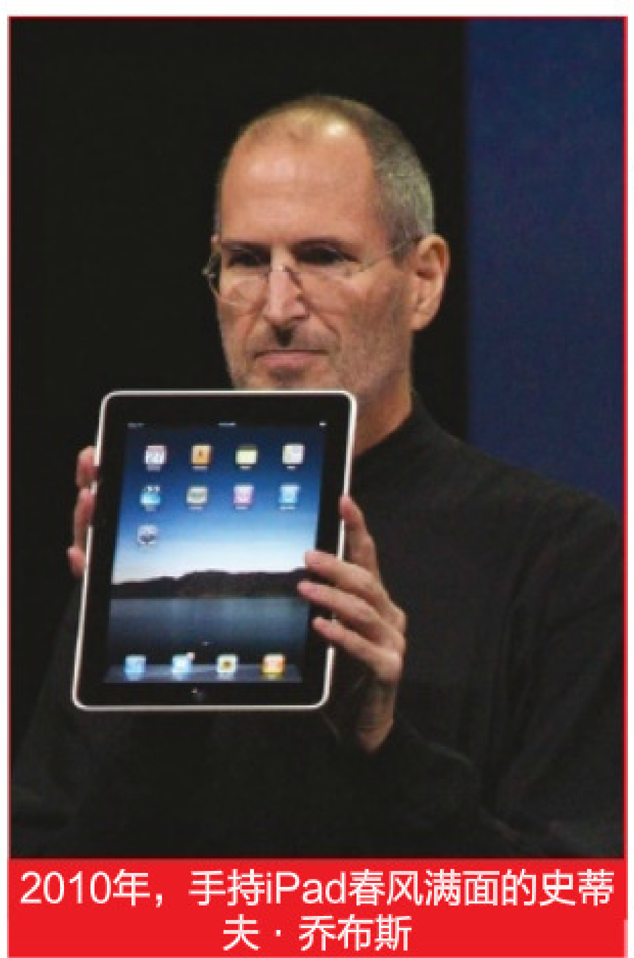
乔布斯回归苹果之后，他所熟悉的那个充满朝气、对技术和流行时刻关注的企业已然踪影全无。正如他在回归苹果后的第一场会议中所咆哮的那样："产品？现在的产品都是废物！这些产品根本没有任何人性化的特色！"随后，在他主导下推出的新Mac电脑以明亮、剔透且充满艺术气息的柔和造型迅速征服了当时的市场：上市于1998年6月的iMac拥有半透明、犹如果冻般圆润的蓝色机身，迅速超越了电子产品的境界，成为了时尚的象征。尽管这款利润率达到23%的产品所有的硬件配置都与前一代苹果电脑如出一辙，但在3年内卖出了500万台的销量数据让所有挑剔的业界分析人士哑口无言。这个数字对于IBM这样的企业也许算不上什么，但如果说仅仅换个造型就能卖出这么多，那么这种成绩恐怕连IBM也无法企及。

尽管Mac取得了不错的销售业绩，但和后来的iPhone、iPad获得的成功一样，对于乔布斯和苹果来说，都不算是真正的关键。面对IBM还有Wintel的联盟，仅仅依靠Mac这样的产品并没有打破局面的实力。而在此之后苹果推出iPhone进军手机行业、推出iPad进军平板电脑行业，虽然标志性意义很强，但其核心战略早已定下，一切步骤不过是萧规曹随而已。对于苹果公司来说，真正的关键转身发生在2001年，面对个人电脑市场业务的僵硬和严峻形势，乔布斯决定转身从单一的电脑硬件厂商向互联网领域多元化出击，首先被他选中的就是数字音乐领域，一个小小的个人数字音乐播放器iPod成为他试水的第一款产品。尽管当时很多人都嘲笑乔布斯是个饥不择食


2007年，手持iPhone踌躇满志的史蒂夫·乔布斯



其实，iPod才是乔布斯真正的大杀器


2010年，手持iPad春风满面的史蒂夫·乔布斯

可以说，不起眼的iPod是苹果帝国复兴的号角

的投机者：“卖这小玩意能赚多少钱？不够PC和笔记本电脑的一个零头”，但他们都没意识到，iPod背后的iTunes才是乔布斯隐藏的真正杀招。没错，苹果公司的目的不仅仅是卖产品，更重要的是卖服务。除了用iPod从iTunes上下载正版音乐，提供软件和硬件服务之外，成功地将苹果的业务拓展到了电子内容发行领域，这才是乔布斯真正有远见的举措。而与此同时，在大洋彼岸的中国，支撑中国互联网度过寒冬的彩铃彩信和网络游戏，思路也是一样的。仅仅卖产品已经不能再让人高枕无忧了，把持住内容的提供才是下一步竞争的关键。而且当时的美国音乐行业正被Napster冲击得奄奄一息，正急切寻找互联网音乐发行的突破口，因此乔布斯和他的产品正可谓是生逢其时，给瞌睡中的美国音乐行业送了个大枕头。不到3年的时间，苹果公司已经销售出去2200万套iPod数字音乐播放器，通过iTunes音乐店销售的音乐数量更是高达5亿首。在美国所有的合法音乐下载服务当中，苹果公司的iTunes音乐下载服务占据了其中的82%。与此同时，适合Windows个人电脑版本的iTunes也开始正式上线，将iPod和iTunes音乐商店的潜在市场扩展到了整个世界。通过iPod和iTunes音乐商店，苹果改写了PC、消费电子、音乐这3项产业的游戏规则。时至今日，乔布斯和他的苹果已经再次成为行业中最耀眼的明星，但如果仔细追究乔布斯和苹果的翻身之路，如今的iPad、iPhone对于苹果来说不过是锦上添花，真正让苹果扭转颓势的，是乔布斯拍板推出iPod，并确立iPod+iTunes竞争战略的时刻。“建造平台、确立规则、打造服务、利益共享”的原则从iPod时代到如今的iPad时代一直传承下来，iTunes和AppStore让苹果在如今的互联网和IT领域屹立不倒，即使面对Twitter和Facebook的冲击也有从容应对的余地。毫无疑问，2001年推出iPod并打造iTunes的那一刻，才是苹果公司在新世纪走出的最关键一步。从个人电脑向互联网的华丽转型，显然被乔布斯成功地做到了。而在那个时代，无论是他的老对手微软，或者是在中国大陆成为旗帜企业的联想、金山，都成了功亏一篑的代表。所以乔布斯如今才会如此受人推崇，以至于成为励志书籍作家笔下的当代传奇。

可惜，能够成为传奇的乔布斯终究只会是少数派，能够把握住转身时机并步步为赢的人，实在太少了。同样是转身，诺基亚如今的窘境，就是最鲜明的对照之一。

二 诺基亚与“挪鸡鸭”

诺基亚，这家来自北欧的跨国电信巨头从一开始的口号就是“以人为本”，在很长一段时间内，它的商业举措也的确印证了这种原则。在竞争激烈的手机行业中，摩托罗拉、爱立信这样的老对手逐渐没落，三星、HTC这样的新对手奋战多年也未能拼过它，只有抓好了时机的苹果在这两年才真正成为诺基亚最头疼的对手。而在最新季度的销售统计数据中，诺基亚已经不再是行业的龙头，冠军位置上的新主宰是苹果。但正如那句俗话“堡垒往往是从内部攻破”所说的一样，诺基亚之所以沦落到如今的窘境，与其说是苹果实力强大，不如说是诺基亚自己错过了大好时机。正如业界有一句拿诺基亚打趣的俏皮话“诺基亚，挪鸡鸭，挪来挪去，以人为本的那个人到哪里去了？”所说的那样，对“人”，也就是用户需求的迷失，正是诺基亚之所以走到今天这一步的关键因素。

当然，武断地说诺基亚完全忽略了用户需求，也未免有失公允。面对互联网向移动领域展开的渗透，诺基亚领会的并不比别人晚。2006年6月24日，诺基亚宣布以2.64欧元的金额收购塞班（Symbian）公司并开放其源代码，打造开放的共享平台。当时塞班系统已经占有了手机市场60%的份额，此次收购活动并将代码开放的行为，势必会使得诺基亚和塞班进一步强化手机市场的竞争优势，更为自信地应战基于Linux的谷歌Android平台。

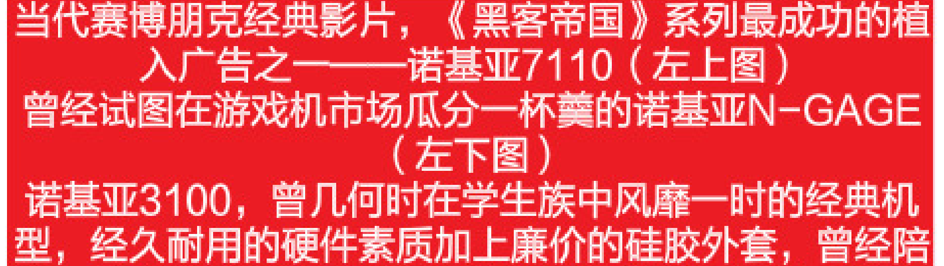
然而收购了塞班，并不代表就完全占据了优势。事实上，塞班系统针对于其他平台的兼容性并不优秀，尽管开放了

源代码，但底层架构的一些问题使得更多开发者面对谷歌Android系统的诱惑时显得犹豫不决。更致命的是，要加入塞班基金会、享用其源代码开放的权利，首先要交纳1500美元的入门费。这笔钱的数字对于公司来说看似无足轻重，但对于开发者的心态影响却是巨大的。“还没见到姑娘，先扔出去近10 000块钱，就是相亲也不能这样吧？”这是很多国内塞班系统开发者当时的怨言。这里就体现出了诺基亚的一丝傲慢，须知塞班并没有绝对的应用优势，诺基亚真正的信心源于相信自己庞大的手机市场占有率可以保证塞班系统的开发者可以获取足够的收益回报，却没想到如果塞班系统开发不力，那么应用内容质量与数量的下滑对于手机市场的反噬会带来什么。直到苹果的iPhone光芒万丈地问世，AppStore应用商店对于iPhone巨大的应用拉动得以完全体现，诺基亚才意识到了来自市场消费端可怕的压力。但如今悔之晚矣，塞班已经被苹果和谷歌Android打得溃不成军了。2007年年末，苹果iPhone和谷歌Android在移动互联网应用上攻城略地，但直到年末诺基亚才宣布要全面转型互联网，将原有的五大事业部——移动电话事业部、多媒体事业部、网络事业部、企业解决方案事业部、客户及市场运营部——调整为终端部、服务与软件部和市场运营部3个部门。其中主要体现互联网增值部分的服务与软件部门史无前例地被提升为一个独立部门，并和终端部门并列为同等重要的位置。可面对媒体和用户“如何做好一家互联网公司”的疑问，诺基亚也只能说“我们现在也还在探索中，还没有想得很清楚，但有一点可以肯定,这个方向将不会改变。”









当代赛博朋克经典影片，《黑客帝国》系列最成功的植入广告之——诺基亚7110（左上图）
曾经试图在游戏机市场瓜分一杯羹的诺基亚N-GAGE（左下图）
诺基亚3100，曾几何时在学生族中风靡一时的经典机型，经久耐用的硬件素质加上廉价的硅胶外套，曾经陪伴着无数人度过了大学4年时光（右上图）
将“翻盖手机”的定义阐述得淋漓尽致的优秀设计——诺基亚N93。迄今为止，这款手机在国内二手电子市场上依旧炙手可热（右下图）



4年过去了，诺基亚的确没有改变它的方向，但一直在原地踏步，各种新品新战略来了又走。N-Gage、Ovi、Meego……至今没有一个能Hold住场面的。转向互联网、以人为本都是不错的理念，但动作迟缓、思路混乱、一次又一次的挺进和放弃，让诺基亚在如今的市场竞争中，已经完全成为了落伍者。同样是转身，诺基亚转了4年也没能完成收尾工作。如今有人说诺基亚干脆学习摩托罗拉，卖身投靠微软算了，其实这倒是一个不错的出路。

三 闷声发大财的谷歌

与苹果和诺基亚不同，谷歌本身就是从互联网行业起家的，因此不存在什么转身互联网一说，但向移动互联网的转身，却是谷歌很早就产生过意向的，苹果的成功更是刺激了这家公司的野心。谈及Google Android的转身时点，大家都觉得可选项会有不少，此次Google收购MOTOROLA自然可视作当仁不让的转身点：又一家软硬兼吃的手机巨头被催生，Android从此告别仅关注软件系统的设计和研究，进入全新的历史发展阶段。而从产品的角度来看，2009年6月Google第三支Android手机G3（HTC Hero）的出现极具入选的可能性，该手机在市场上的大放异彩，将公众期待的眼光落实到具体的产品上，搭载的1.6版系统颇获成功，将Android迅速带入到起飞阶段。或者我们也可以认为，2008年9月Google的第一代手机G1（HTC Dream）才应当是更明显的转身点，虽然该款手机面市的时候，绝大部分用户都采取了观望的态度，但它证实了Google进军手机市场的传言，人们也从该款机型看到，这并非一款类似BlackBerry或Nokia高端机型的商务机，而是一款可以与iPhone一较高下的消费娱乐型手机，苹果公司的首脑乔布斯看到该机型后更是表示有被欺骗的感觉。若是说得更加狗血八卦一点的话，将MOTOROLA 2009年10月底发布的Android手机Droid（Sholes）视为转身点也不乏喜感，这款手机不仅凭借压倒性的优秀设计与性能，将自己从手机市场的低谷中带出，更从此开始了与Google的甜蜜暧昧期，初涉爱河双方感觉皆为良好，无疑为一段美好联姻的来临奠定了最现实的基础。

然而，若从事物本身发展的脉络来看，这些时间点虽然意义重大，当事人也付出过巨大的努力，但纵观之下却更有某种顺流而下、水到渠成的感觉。而在某个更早的时间点上，Google已经转过身来，面朝正确的方向，后继的那些时间点都是朝正确方向迈出的坚定步伐。显然，2005年7月Google对Android公司的收购，应当被视作为最关键、最明智的一步。去年10月，Google发展部门副总裁大卫·拉韦（David Lawee）表示此次收购是Google历次收购中最有价值的一笔，完成交易后不到3年，Android平台发布，不到5年，Android已成为世界上最流行的智能手机平台之一。

我们必须要清楚，手机是Google建立整个网络帝国蓝图中的极重要一环，由此才能真正看清楚此次转身的真正意义。

早在2005年，Google已经通过优秀的搜索功能奠定了自己的网络帝国基础，一系列依托于搜索功能的互联网应用+存储功能的服务出现在公众的视野当中。Gmail、Google地图、Google Talk、Google Reader、Picasa网络相册，以及Google文档的前期收购，都在这一年前后的时间内宣告完成。这些网络化的应用可以让人摆脱对单一客户机的存储依赖，利用便携的移动手机，更可进一步摆脱对笨重终端的设备依赖，从而将网络随身携带。这是一条很自然的发展逻辑路线，因此网络厂商生产手机，并非狗拿耗子不守本分，而是走上了一条挑战性更强的整合之路。如果回顾一下在2005年前后，Google都在移动手机方面执行过那些行动，或许整个转身看起来会显得更为“纯属意料之中”：

2004年10月7日——推出Google短信搜索（短信服务），在移动设备上以短信形式发送文字搜索查询，即可获得搜索结果；

2005年4月12日——推出Google本地移动搜索，该功能开始支持移动服务，包括SMS（短信）驾车指南；

2005年5月6日——推出移动版Blogger，让博客作者使用他们的移动电话发帖子，并将照片上传到自己的博客；

2005年6月16日——发布Google移动互联网搜索，专门用于在移动电话上查看搜索结果；

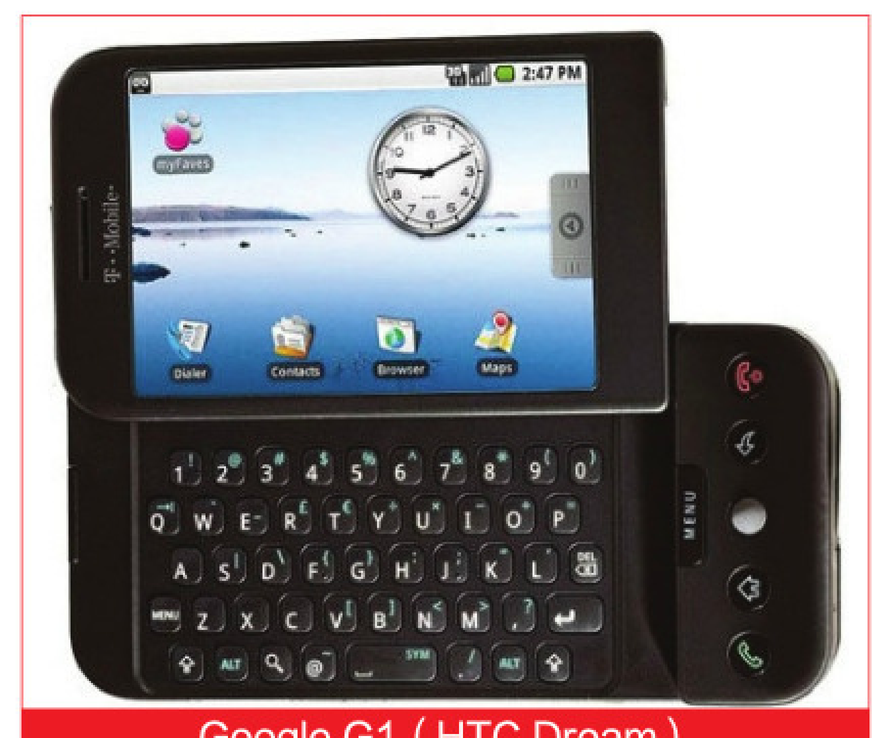
2005年12月15日——在美国推出移动版Gmail；

2006年2月28日——推出移动版Google资讯（Google News）；

……

从这个角度我们也可以看出，Google收购Android系统，决不仅仅是简单地为了赚取卖手机的利润，根本目的是要搭建一个适合于各种移动服务的操作平台。利用这个平台，Google网络化的触角将变得更加无孔不入。以Google自家的说法来看，Android的计划和使命就是进一步推进“随时随地为每个人提供信息”这一企业目标的实现，让移动通讯不依赖于设备甚至平台。在Google的设想中，每一台Android手机都是信息网络的一部分，无数台手机组成一张大网，把每一个移动的人和网络联系在一起——而联系的方式正是通过Google的多种服务。当前Google无处不在的手机云存储、地点标识共享等服务，已经部分完成了上面所说的计划使命，并且思路清楚、与Google在搜索领域所持理念全盘统筹一脉相承。


如今，没人会嘲笑安卓的吉祥物是什么“长得像邮筒的蝈蝈”，业绩已经足以说明一切



Google G1（HTC Dream）



安卓会成为谷歌的未来道标吗？
一切尚无定论

正因如此，尽管有事后诸葛亮、无视他人冷暖自知的嫌疑，我们仍可说谷歌这次的转身行动坚定，方向明确。唯一的问题在于，面对咄咄逼人的苹果、暗通款曲的诺基亚和微软，谷歌有能力将优势转变为胜势么？即使收购了老迈的摩托罗拉，拥有了诸多关键性专利，也并不见得能做出保证。

四、乱阵脚的微软

6.5，迷失的一代。

从1996年的Windows CE 1.0开始，到后来的PPC2002，WM5.0、6.0，微软的脚步可以说是相当扎实，目标也相当明确。就像WinCE1.0就是单色的Windows 95简化版本一样。与PC版windows保持一致的操作方式，和自己的office互通兼容，依靠PC机市场上的垄断地位，使用户基本不用学习，而且习惯地接受，这是PPC打败Palm，笑傲PDA市场的绝对法宝。

2007年是非常有意思一个时刻，就像一出大戏的序幕在这时拉开，但还仅仅是序幕。在2007年1月9日举行的


以如今的眼光来看，早期版本的Windows CE操作系统固然简陋，但实际性能还是相当不错的



真好看，但是真不好用！——这就是Windows Mobile 6.5

Macworld会上，苹果公司首席执行官史蒂夫·乔布斯（Steve Paul Jobs）宣布推出iPhone。一个月后的2月12日，微软在巴塞罗那推出Windows Mobile 6.0，可以肯定的看到，这个产品的推出是绝对没有受到iPhone影响的最后一代，也是至今被津津乐道的稳定的一代。直到半年之后的6月29日iPhone才在美国正式上市，再过半年，全世界看到了一个新的时尚流行趋势，那就是“手机我只要iPhone”。于是再过一年，北京时间2009年2月16日，还是在西班牙的世界移动大会上，微软新一代手机系统——Windows Mobile 6.5仓促面世。在6.5的身上，我们真切地看到了这样几个字：惊慌、迷失与混乱。

Windows Mobile 6.5和Windows Mobile 6.0之间其实还有一个重要的6.1版，6.5的推出，无论是当时还是现在给人的印象就是急于应对iPhone而草率推出的补丁产品。它既没有解决微软产品一贯吃资源（这个在PC上也还能忍，但手机上……）内存占用大的问题，又为了华丽的新装而更加增添了机器的负担。因为惊慌，微软给人以全然没有进行正确分析后就仓促应战的感觉。惊慌的结果就是迷失，开始菜单，这是微软一向非常自信和骄傲的部分，因为它能让使用WM智能手机的用户感到和使用电脑几乎没有什么差别。这种因为熟悉而带来的亲切感是多少开发者梦寐以求而不得的东西，但这一次居然在惊慌下首先迷失了，为了所谓的华丽界面，当然同样要感谢他的合作伙伴，如宏达电、LG和Orange等，在各自开发的手机上进一步努力，使他们在界面形象上与苹果完全看齐。于是，更加迷失的是那些苦守WM的PPC Fans，因为他们完全找不到北了。

这种迷失又使局面显得更加混乱，以至于不能不使人感到，WM的决策者在找不到头绪的时候就一门心思地选择全面向苹果看齐。于是，在一起推出的还有“My Phone”和“Windows Marketplace”两项新服务。前者可以实现用户短信、图片、视频、联系人等的网络同步；后者是微软推出的新网店，旨在为用户通过手机和网络提供手机应用软件。明眼人一下就能看出，“Windows Marketplace”完全就是为了对应“AppStore”。同时基本上不再兼容以前的程序，这真是使人欲哭无泪的决定。WM最大的优势本来是两个，PC用户的习惯性和丰富的软件资源。AppStore不过是2008年7月才刚刚上线，在2009年时可用的软件还是屈指可数，而WM集10年之功所拥有的软件已经是汗牛充栋。开“Windows Marketplace”很好，如果兼容以前的软件，很多开发者将面对一个巨大而便利的销售平台，二次变现的机会将大大刺激他们的积极性，但是一句“大不了从头再来”真是冷水泼头啊！其实随着智能手机机能的提高，运行当年Dos时代的软件早已经不在话下，放着巨大的金库不去挖掘，看着苹果用户用iOS版Dos模拟器玩着仙剑，只能让人一声叹息了。

Windows Mobile 6.5因惊慌而迷失，因迷失而愈现混乱。到如今Windows Phone 7出来不过一年，而一再升级版本，却又互不兼容，这回不仅是学苹果，连安卓也开始学了，只是不知为什么不学点好的。迷失从6.5开始，但这远没有结束。

尾声 收购和转身

无论是过去的诺基亚收购塞班、还是现在的谷歌以125亿美元收购摩托罗拉，或者是传言中的微软收购诺基亚，一切的一切都标志着移动互联网市场潜流中的一场又一场新旧势力角逐。每一次的巨资收购，都意味着战略方向的一次重大调整。“得互联网者得天下”，目前这已经是所有业界人士的共识，但如何打赢互联网这场战役，却依然需要负责而漫长的决策统筹规划。谁不知道目前的一转身，在未来会造就什么样的结果。

在谷歌对摩托罗拉的收购之后，最担心的竞争对手是不是苹果呢？按理说，包括摩托罗拉、三星、HTC等等在内的整个Android平台才能与苹果抗衡，谷歌收购摩托罗拉能够立即改善Android产业链的紧密程度，似乎应该可以让苹果感到压力。但事实上，最担忧的恰恰是与摩托罗拉共享谷歌Android平台的其它合作者。对谷歌而言，收购摩托罗拉无疑能使自己在Android引发的专利大战中暂时喘息片刻，但从并购的类型来看，收购摩托罗拉与此前收购Youtube等新兴公司完全不同。以Youtube为代表，谷歌在通过收购创新企业从而涉足全新产业领域富有充分的经验，然而即使不考虑摩托罗拉在相当程度上的积重难返，参与这种收购交易的谷歌也明显显得经验不足。对于谷歌来说，收购摩托罗拉属于对手机产业链的前向整合（也包含一定程度的横向），在迈克尔·波特的竞争战略理念中，是典型的产业链一体化策略。作为Android的系统平台开发商，除了摩托罗拉以外，谷歌拥有包括三星、HTC和一大批中小手机品牌在内的下游合作者。当摩托罗拉成为谷歌的子公司，在摩托罗拉的能力支持和品牌利益影响下，谷歌很难再以平等的心态面对其它的合作者，极易从开放转向保守。虽然谷歌在收购事件中特别声明了保证开放的承诺，但任何一个合作者都不可能心平气和地与谷歌保持一种竞争与合作并存且胸怀坦荡的态度，诺基亚和微软最近的眉来眼去就是一项明显的征兆。

转身之间，成王败寇，孰优孰劣，只有让时间来检验一切了。P

新生还是灭亡?

——十字路口上的垂直搜索技术现状

■贵州 冰河洗剑

随着传统搜索网站巨头在垂直搜索领域的扩张入侵，以及该领域自身存在的缺乏技术创新的软肋，自2007年如同雨后春笋一般涌现、概念热炒一时的垂直搜索网站，如今已经凋零得所剩无几。不过值得庆幸的是，在如今这个局面似乎已经山穷水尽的时刻，那些顽强坚持下来的垂直搜索网站终于迎来了起死回生的新契机，一条充满生机的道路，似乎已经展现在眼前。

一 七成垂直搜索网站倒下：路在何方?

2006年，互联网通用搜索服务的成长面临困境，代表未来搜索引擎先进理念的“垂直搜索”开始出现。2007年，垂直搜索被热炒一时，成百上千家垂直搜索站点纷纷诞生。新生的垂直搜索几乎遍布了互联网的所有行业，成为当时互联网上最为引人注目的热点。由此，2007年被称为“垂直搜索年”，许多媒体与评论纷纷确认垂直搜索服务将挑战传统的通用搜索引擎，势必会在未来的互联网上大放异彩。

然而到了2011年，仅仅过去4年时间，垂直搜索引擎就历经过了几场生生灭灭的磨难。在这个漫长的过程中，将近七成的垂直搜索引擎服务商轰然倒下，而在现存的垂直搜索站点中，成功者所占的比例同样不高。这种“术业有专攻”的服务项目出人意料地并未大获成功，那么，导致没落的真正原因究竟是什么?

1.专注、具体和深入：垂直搜索的卖点光环

众所周知，传统的搜索引擎呈现给使用者的是成千上万的网页链接，用户要想从这些眼花缭乱的搜索结果中找到真正有用的信息，势必需要进一步进行手动鉴别，非常麻烦。举一个最简单的例子如“我要搜索招聘信息”，传统的网页搜索结果给出的肯定会是一大堆广告网页，无论如何设置搜索关键词，都很难快速获得需要的信息。

正是由于传统的网页通用搜索引擎存在这样的缺陷，垂直搜索才会应运而生并被热炒推崇。从使用效果来看，垂直搜索引擎实际上就是对网页库中的某类专门信息进行整合分类，分字段定向抽取出需要的数据进行处理，然后再以直观的方式返回给用户。以上文的“我要搜索招聘信息”为例，相同的关键字输入垂直搜索引擎之后，直接返回给用户的结果就是中意的招聘职位、地点、时间及要求等直观的信息，而非通用搜索提供的一大堆杂乱无章的网页链接（图1）。



通用搜索与垂直搜索的区别

与通用搜索相比，垂直搜索引擎的服务范围直接指向特定行业、特定人群或者特殊的需求项目，属于通用搜索引擎的细分和延伸。传统的通用搜索引擎是以网页作为单位，往往存在信息量大、查询不准确、深度不够等缺点；垂直搜索则是对网页的内容进行了结构化信息抽取，以结构化数据为最小单位，将这些数据存储到数据库中进一步分类处理，最后利用分词索引进行搜索的方式满足用户的需求，避免了通用搜索引擎的海量信息无序化缺陷，实际检索结果分类更加具体，内容更加深入。

2.浪潮之后：辉煌不再

2007年，垂直搜索概念曾经一度成为互联网的新宠儿，大笔的风投资金从不同渠道纷纷注入，各种垂直搜索引擎接二连三地出现，项目遍及各个行业。新生的垂直搜索网站个个满怀壮志，众多IT媒体与评论专家也非常看好垂直搜索网站的未来。但是，到了2011年，曾经的壮志豪言无不烟消云散，热门一时的垂直搜索网站已成明日黄花。

例如，成立于2006年的比较购物垂直搜索引擎“顶九网”（www.Ding9.com），虽然在创建之初就抢占先机，并在2008年接受采访时声称“行业打80分，对公司自身团队可以打90分”（图2），但是到了今天，顶九网的网站却再也不能打开了。

另一家曾经非常著名的商业垂直搜索站点“锣鼓网”（www.legoo.com），于2005年上线之后，很快成为当时国内规模最大的网上商业贸易垂直搜索平台，网站CEO也曾作出“一年后公司实现盈亏平衡”的乐观宣言。在网站最辉煌时期，曾经一度网聚超过260万名活跃买家，汇集将近330万家国内供应商，覆盖40多个贸易行业领域，收录约6000万条产品数量信息。然而如今锣鼓网也早已宣告倒闭，输入原有的域名只会跳转到另一家不知名的国外站点（图3）。

以上两个示例远远不是全部，还有无数的名噪一时的垂直搜索网站如今已经关闭转型或者处于彻底停运的状态，例如汽车垂直搜索站点“爱搜车”（www.isoche.com）的域名早已无法连接，求职应聘垂直搜索网站“搜职”（www.sszhi.com）最近的一次搜索数据更新已是在一年之前（图4），曾经号称规模最大的中文食谱搜索平台“可口网”（www.keko.com.cn）也仅剩下了一个首页，上面的链接几乎全部失效。


2008年时“顶九网”CEO非常看好垂直搜索


曾经的商业垂直搜索“锣鼓网”变成了一个英文网站


“搜职”数据更新于2010年8月

3.垂直搜索引擎死去的原因

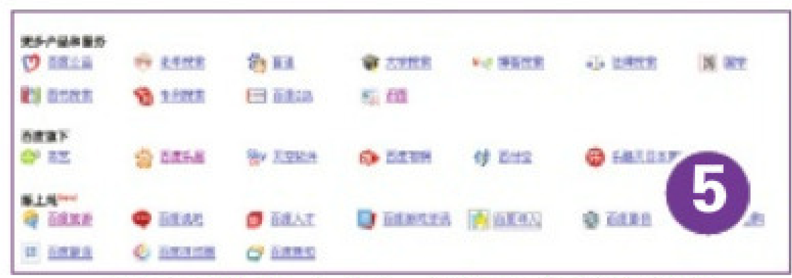
归根结底，垂直搜索网站大规模倒闭的根源，并非是由于垂直搜索技术缺乏用户的实际需求和关注，最根本的原因还是在于垂直搜索网站无法承受来自Google和百度等传统搜索引擎巨头的竞争压力，以及本身未能成功构建出稳定的盈利模式。而在另一方面，自从垂直搜索服务出现并对常规搜索引擎的业务造成影响之后，传统的搜索引擎大站也逐渐开始涉足这个理论基础并不复杂的新领域。

传统搜索引擎向垂直搜索领域的扩张

记得在2006年时，垂直搜索还是站在Google与百度等传统搜索引擎竞争对立面的新生事物，然而到了2011年，用户却发现，在各大传统搜索网站格局似乎万年不变的主页上，种类丰富多彩的垂直搜索服务项目已经悄无声息地交织形成了一张复杂的矩阵。

自从2006年以来，百度一共推出了大大小小数十项极具针对性的垂直搜索服务。在百度的“产品大全”网站列表中，可以发现垂直搜索产品的数量占据了很大的比例，已经涵盖博客、词典、大学、地区、法律、国学、行业报告、少儿、视频、手机、统计数据、图书、文档、文化以及专利等多个领域（图5）。最新推出的百度旅游、百度乐居等产品（图6），更是典型的垂直搜索服务项目。

同样，Google也提供了博客、网络购物、图书、学术等垂直搜索服务。而在Google实验室中，更多的垂直搜索项目也在持续不断地开发着。例如


百度“产品大全”中的垂直搜索服务


百度乐居垂直搜索

2011年2月测试的Google Recipes食谱垂直搜索服务（图7），搜索数据来源于国外著名的食谱网站Epicurious和Food Network等。该服务不但可以根据名称搜索食谱，还能基于用户已有配料来帮助其准备饭菜，甚至还可以根据用户想要消耗的卡路里数量以及烹调的时间等数据来检索相关的菜谱信息。

微软必应搜索同样也推出了许多垂直搜索服务。早在2009年6月，微软就发布了Bing Travel旅游垂直搜索项目，提供的结果包括旅游路线、机票酒店搜索比较及预计、旅游推荐和旅游打折信息等内容（图8）。

传统的搜索引擎服务商凭借在搜索技术和平台上的优势，以及与数量更多的数据提供商展开的合作和数据共享，可以为用户提供精准的细分式垂直搜索信息。正是由于传统搜索引擎有着自己得天独厚的数据资源优势，因此在很短的时间内就以压倒性的优势击垮了大多数新生的垂直搜索服务商，稳固地捍卫了自己的霸主地位。

通用搜索与垂直搜索的整合趋势

除了推出拥有自主知识产权的垂直搜索服务之外，在这场几乎没有平衡性可言的商业战争之中，面对年轻气盛的垂直搜索网站，各大网络巨头不约而同地亮出了“并购”这张资本王牌。2011年5月17日，国内著名旅游类垂直搜索网站“艺龙旅行网”（www.elong.com）宣布腾讯已收购了该公司约16%的在外流通股，从而成为网站的第二大股东，这项举动无异于在垂直搜索行业再次投下一枚重磅炸弹。而在这场交易结束之后，腾讯旗下的旅游垂直搜索服务“QQ旅游”（go.qq.com）无论从网站页面还是运作方式来看，无不与“艺龙旅行网”如出一辙（图9）。

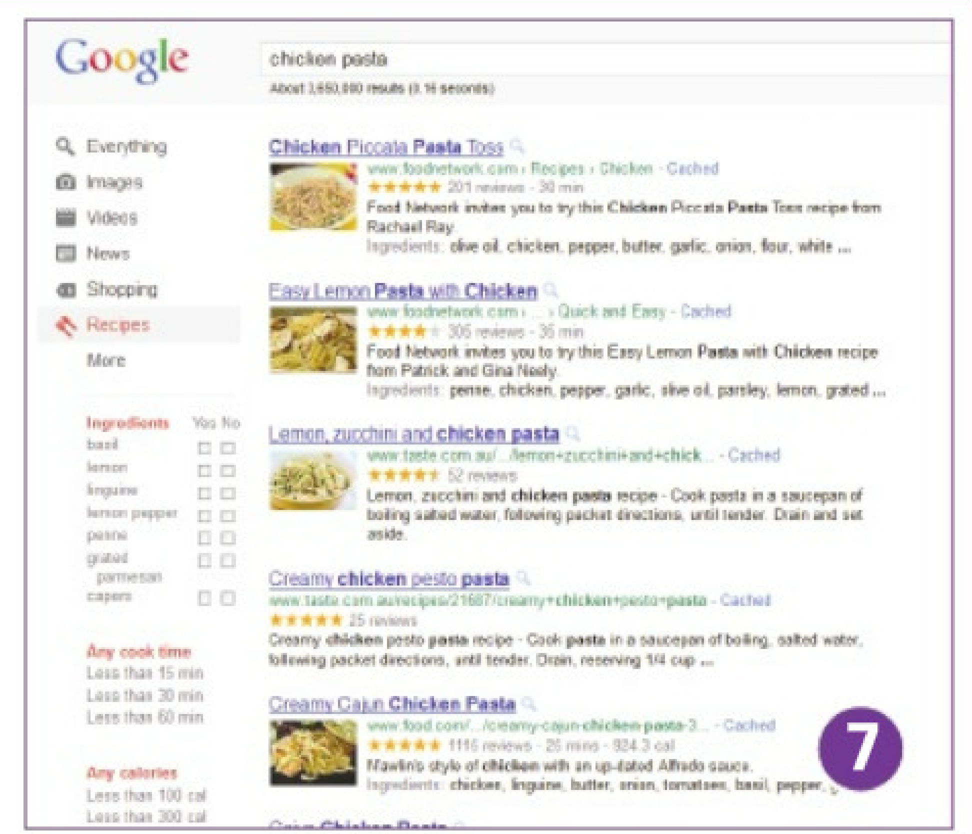
2011年6月24日，百度宣布战略投资旅游信息垂直搜索网站“去哪儿网”（www.qunar.com）3.06亿美元，从此百度成为这家垂直搜索站点的第一大机构股东，这是近年来在线旅游领域最大的一笔战略投资，也是百度投资历史上最大的一笔战略投资。2011年8月1日，百度又宣布将与“去哪儿网”合作推出一项全新的宾馆搜索服务。其实在此之前，百度与这家网站就有许多合作尝试，例如2010年2月就曾经联合制作过“2010春节回家路·春运完全手册”专题（图10），内容涵盖了火车车次及机票查询、春运回家技巧、春运回家地图工具箱、春运天气、健康贴士、安全事项、旅游必备等所有春运相关信息。这次成功的合作，为两家代表国内传统搜索势力与垂直搜索服务的站点进一步合作提供了铺垫。

网络巨头的投资入股，给垂直搜索合作伙伴提供了充足的现金流，同时借助本身搜索引擎的优势也带来了巨量的流量支持，大大提升了垂直搜索合作对象的竞争力。对于那些依然不愿被收购而选择勉力支撑的二三线垂直搜索网站来说，无疑是致命的打击。

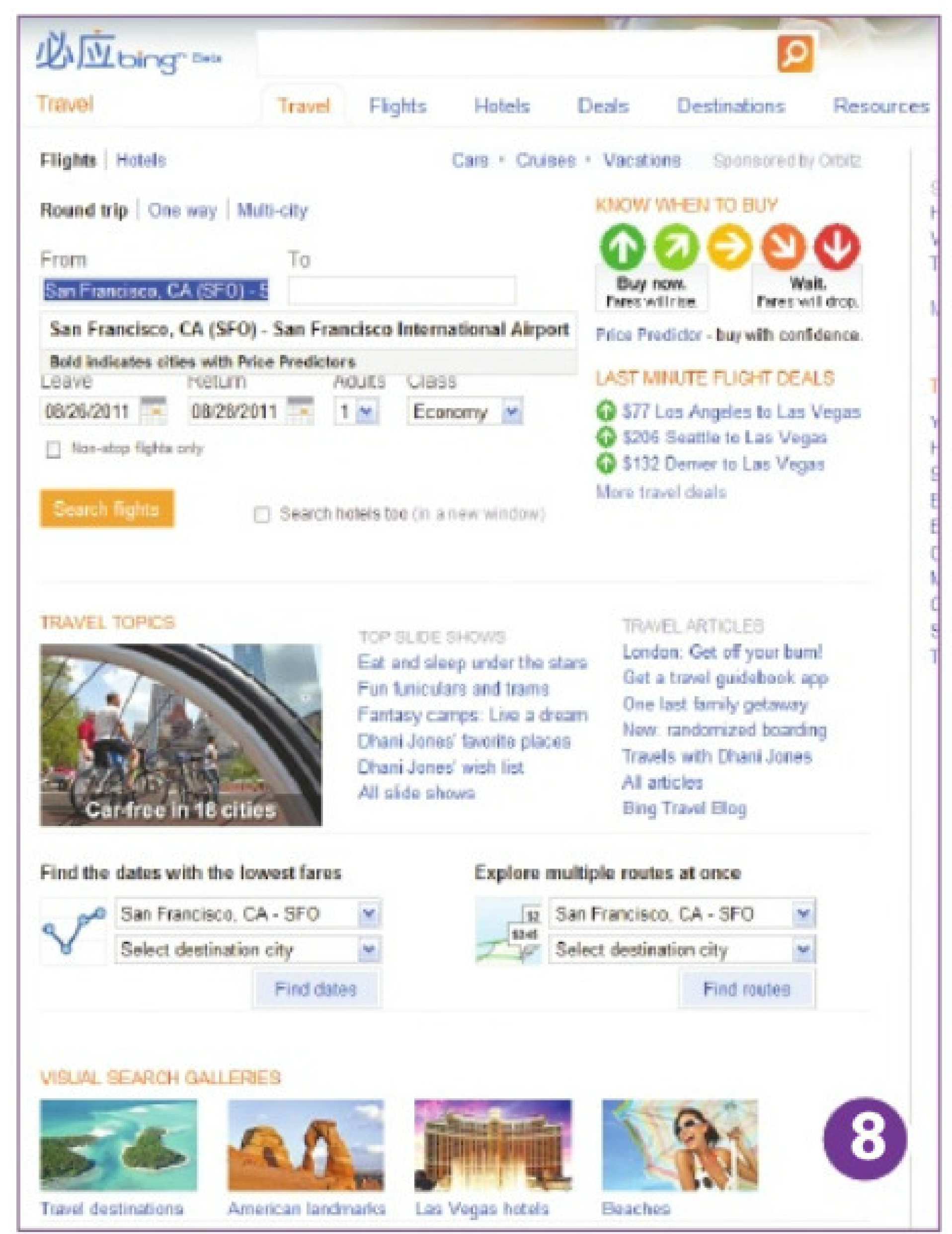
4.盈利模式——垂直搜索的致命伤

互联网的新生事物是否能够持续发展完善，盈利模式是最根本的决定因素。正是因为看好符合供求需要的盈利前景，才会有数量如此繁多的风险投资介入垂直搜索领域；然而也正是因为盈利模式的破灭，才造成了垂直搜索人走茶凉的萧条局面。一句话，无利可图是众多垂直搜索倒闭的根本原因。

搜索引擎自从概念诞生以来就主要依靠广告收入盈利，垂直搜索同样如此。问题的关键在于，有了用户才会有流量，才能建立稳定的赢利模式。但是专注于某个行业的垂直搜索与通用搜索相比，受众群体数量原本就相对较小，同类的竞争又导致垂直搜索服务网站出现严重的同



处在实验阶段的Google食谱垂直搜索



微软旅游垂直搜索Bing Travel



腾讯“QQ旅游”联手旅游垂直搜索“艺龙”



百度和“去哪儿网”合作推出的春运专题

质化现象，瓜分下来自然僧多粥少。再加上传统搜索引擎的介入，许多缺乏竞争力的垂直搜索服务必然缺乏流量无法盈利。

除了广告收入外，垂直搜索另一项重要的盈利途径，就是通过与原来行业结合，分销其产品服务获得分成收入。这方面最典型的就是旅游搜索引擎、购物搜索引擎等项目，可依靠分销其上游的旅游网站、购物网站的产品，以及通过传递流量从而获得收入分成。但并非所有的行业都适合分成盈利，愿意为垂直搜索买单的企业也没有想象中那么多。

另外，盲目跟进造成网站质量良莠不齐，许多垂直搜索网站服务质量上的问题也造成盈利模式的失败。例如只有付费用户才能显示搜索结果，自然会流失大量的用户；产品厂商将在垂直搜索网站展示的成本费用转嫁到用户头上，垂直搜索网站对搜索结果不承担任何责任等等，都会造成用户的流失。

二 电子商业化与移动智能化：垂直搜索成就的根源

尽管整个行业哀鸿遍野，但是依然有部分垂直搜索网站在几年的时间内迅速发展壮大，填补了通用搜索引擎服务有所不足的领域，而各大传统搜索引擎巨头也无法撼动它们的地位，只能采取合作的方式来共求发展。为什么有些垂直搜索网站可以获得大量风投资金甚至启动IPO上市，而大多数的同类网站却只能以倒闭来宣告退场？

1.旅游垂直搜索网站中的成功典范——“去哪儿网”

2011年，专注机票、酒店的旅游垂直搜索商“去哪儿网”（www.qunar.com）的赴美上市计划，引起了国内垂直搜索业界的关注。

这家曾经以模仿美国著名的旅游垂直搜索服务商Kayak起家的站点，在短短的几年时间内展开高速发展，如今其访问量已经远远超过了当初的效仿对象Kayak（图11）。目前，“去哪儿网”的营收增长已经提升了十余倍，早已实现自主盈利，已经成为中国航空业最大的机票销售在线渠道以及垂直搜索业内的成功者代表。在2011年3月旅行网站月度访问次数的统计中，“去哪儿网”以5106万人次的数据高居榜首；而在日均覆盖数据统计中，“去哪儿网”更以104万人的成绩蝉联冠军。



“去哪儿网”是垂直搜索中的成功者

专业搜索与优质保障

作为旅游垂直搜索网站，“去哪儿网”的数据全面丰富，目前可搜索700家以上机票和酒店供应商网站，搜索范围超过10万家酒店和1.1万条国内、国际航线以及4万条度假线路和2.5万个旅游景点。此外，“去哪儿网”团购频道已针对全国100多个城市开展了旅游团购服务，并提供了精准的团购搜索（图12）。



“去哪儿网”的旅游团购搜索

除了搜索业务之外，“去哪儿网”还推出了全程式机票交易安全保障系统——“担保通”搜索结果标识和“赔计划”服务，为用户的搜索质量及交易安全全面负责（图13），成为传统搜索平台的延伸。这些质量担保极大地解决了用户的后顾之忧，是其获得成功的必要前提之一。



“赔计划”保证搜索交易的安全

随时随地的专业服务

各种智能手机移动设备的迅速流行，“去哪儿网”自然不会忽视这个巨大的市场。目前，网站已经推出了Android、iPhone和Symbian系统平台的手机版服务项目。使用手机版的程序，可以随时随地展开搜索，查询特价的机票、酒店和列车时刻表（图14）。机票搜索提供了指定地点的单程和往返机票的搜索服务（下页图15），以及国内、国际航班查询，提供机票、特价机票、打折机票的购买，以及机票价格趋势等搜索信息查询。通过手机版的“去哪儿”，可以直接定票或支付购买机票（下页图16）。



“去哪儿网”的Android手机版本

酒店搜索功能提供了国内外8万多家酒店信息（下页图17），100多万条点评信息，并提供报价查询和实时比价服务，列车时刻功能则提供了国内最全面的列车时刻查询。最后，手机版客户端还提供了旅游团购与景点搜索功能，都非常实用（下页图18）。

2.其它国内著名的电子商务垂直搜索服务

除了“去哪儿网”之外，在国内大获成功的商旅服务垂直搜索网站还有携程旅行网、艺龙等等。而在其它服务领域获得成功的垂直搜索网站则有前程无忧、智联招聘等著名的站点。

商旅垂直搜索——携程与艺龙旅行网

“携程旅行网”（www.ctrip.com）与“去哪儿”在功能服务和运作模式上非常相似（图19）。“携程旅行网”向超过5000余万名注册会员提供了包括酒店预订、机票预订、度假预订、商旅管理、高铁代购以及旅游资讯在内的全方位旅行服务项目。网站的机票预订覆盖了国内外所有主要航线，并在45个大中城市提供免费送机票服务，每月出票量40余万张。

另一家在上文提到的商旅垂直搜索网站“艺龙旅行网”（www.elong.com），也为消费者提供了包括酒店、机票和度假等全方位的旅行产品预订服务（图20）。与前两者相比，“艺龙旅行网”属于更早的成功者，已经在美国成功上市。

“携程旅行网”和“艺龙旅行网”两家网站都拥有手机无线版客户端，其中，前者提供了包括了Android、iPhone和Symbian等多个系统平台的移动设备支持版本（下页图21），注册用户后可方便地利用手机在线预计机票和酒店（下页图22）。后者目前只放出了iPhone版本（下页图23），Android平台的软件在开发中，不过，“艺龙旅行网”的无线设备客户端拥有一项独特的LBS地理位置定位服务，可以搜索当前所在地市的酒店并进行预订。



机票搜索



手机定票

酒店查询预订

搜索当地景点信息



旅游垂直搜索的又一成功者携程旅行网

已在美国上市的艺龙旅行网

人力资源垂直搜索——前程无忧与智联招聘

“前程无忧”（www.51job.com）是一家在海外上市的人力资源垂直搜索网站，提供了个人求职与企业招聘信息的搜索发布服务，拥有庞大的职位与简历库。另外，网站还提供了包括招聘猎头、培训测评和人事外包在内的全方位专业人力资源服务。当然，“前程无忧”也提供了手机移动版本，可利用便携设备进行职位搜索、简历投递、职场资讯、薪酬查询、校园招聘等操作，是广大求职者必不可少的手机求职工具（下页图24）。

“智联招聘”（www.zhaopin.com）也是一家提供一站式专业人力资源服务的垂直网站（下页图25），服务项目包括网络招聘、报纸招聘、校园招聘、猎头服务、招聘外包、企业培训以及人才测评等等。截止2011年1月，“智联招聘”的平均日浏览量已达6800万，日均在线职位数255万以上，简历库则拥有3800余万份简历，每日增长数量在3万封以上。


携程无线的Android版本


可在线预计机票与酒店


艺龙无线iPhone版本


“前程无忧”的手机版本


人才资源垂直搜索专家“智联招聘”


116团购垂直搜索服务


专业B2B商贸信息垂直搜索“一呼百应”

值得关注的是，国内目前大获成功的垂直搜索网站基本都限定在商旅服务和招聘领域。许多新生的垂直搜索服务所涉足的也经常是电子商务领域，这种局面与电子商务的蓬勃发展脱离不了干系。例如，2011年4月上线名为“一呼百应”（www.youboy.com）的垂直搜索引擎主打的就是电子商务，号称为全球领先的专业B2B商贸信息搜索引擎（图26）。此外，网络购物网站淘宝网推出“一淘网”（www.etao.com），进军的也是电子商务商品搜索项目，雨林木风旗下聚合搜索引擎116搜索，在改版后也将重点放在了团购搜索服务之上（tuan.116.com）（图27）。

三 差异化与用户需求——国内新兴的垂直搜索服务

电子商务化与移动化是垂直搜索的重要发展方向，因为它可以解决垂直搜索盈利困难的问题，同时国内还有一些新兴的垂直搜索服务，它们的发展则专注于差异化与用户需求，同样也有很大的发展前景。

1.技术优势决定差异化发展：专业的视频垂直搜索“搜库”

使用传统的通用搜索寻找视频，最令人诟病的就是参差不齐的搜索结果。很多时候，在通用搜索中很难找到满意的视频，关键字相同的搜索结果毫无逻辑地排列成片，点击链接打开的却是服务质量较差的二三线视频网站，甚至时常会出现搜索结果与描述不符的情况。因此，专门针对在线视频的垂直搜索引擎是很有市场的。

虽然如今已经有了百度视频、Google视频等基于传统搜索引擎推出的垂直搜索服务，但是视频搜索与传播的文本搜索存在有很大的差别，百度和Google目前的视频搜索服务在特征提取以及语义信息提取方面都没有进行准确的技术优化，搜索体验和结果的准确性都不是很理想。

例如，利用百度与Google搜索前段时间热门一时的网络原创影片《老男孩》，在Google视频的搜索结果第一页中甚至看不到原创来源的网站，甚至还指向了诸如“爆米花网”等二三线的视频站点（图28）。更离谱的是，随机点击Google视频搜索结果首页的链接，打开三线网站时居然会遇到出错的提示，根本无法观看视频（下页图29）。百度视频的搜索结果虽然没有那么多错误连接，但是对于视频的来源网站不能作出限制（下页图30），而且在首页的搜索结果同样也无法看到原创来源网站。


Google视频搜索结果指向二三线视频网站

鉴于视频垂直搜索服务的贫瘠，国内著名视频网站优酷于2011年5月



Google视频首页第二的搜索结果是一个三线视频网站的错误链接



百度视频搜索体验与结果也不理想



优酷旗下的垂直搜索服务“搜库”



“搜库”视频搜索结果按播放速度排序

正式推出了旗下的独立品牌，专注于视频垂直搜索的网站“搜库”（www.soku.com）。“搜库”是目前国内唯一一家拿到视频搜索牌照的网站，为用户提供了专业精准覆盖全网的视频垂直搜索服务。

在“搜库”的首页上，我们可以看到由当前搜索热词视频截图排列而成的电视机形状图片墙，将鼠标移动到截图上会显示悬浮放大图片和热词，点击后可以转到搜索结果页面（图31）。与百度和Google视频的博而不精不同，“搜库”拥有“快、专、热”的特性，专门针对用户的精准需求提供更加精准的视频内容。

搜库搜索的“快”体现在根据用户当前网速环境优先推荐更适合观看的视频，充分保障了视频播放的流畅性。在搜索页面中，每个视频的搜索结果下面除了来源网站的信息外，还有一项“速度”指标（图32），显示用户播放该视频的流畅度，最流畅的视频被优先排在前面。值得特别一提的是，“搜库”的搜索框智能性相当高，可以自动分析用户的输入习惯和行为数据，从而在用户点击搜索之前就会在下拉列表中显示提供相应的视频结果，无需搜索即可直接点选播放。

作为专业的视频垂直搜索网站，呈现给用户的不仅仅只会是简单的播放网站链接搜索结果，更包括了全面的视频简介及内容评价等多种信息。针对影视剧搜索结果，“搜库”特别提供了一个“详情”页面，除了显示有推荐的播放链接外，还提供了相关新闻、预告片、评论、MV等专业内容。除此之外，“搜库”还引入了来自豆瓣的点评、打分等信息。

“搜库”的专业性还体现在搜索技术的应用上，成熟的视频结构分析、特征提取、语义信息提取、高维索引、抽帧搜索等多项技术保证搜索结果的精准性，带给了用户更好的使用体验。例如，在“搜库”的搜索结果中，将鼠标移动到某个时间较长的视频上就会弹出分段观看的悬浮框，可以选择分段观赏该视频。

另外，虽然“搜库”是优酷旗下的产品，但搜索结果并不仅限于优酷网站的视频，而是提供全网搜索服务，目前国内已有10家以上视频网站与优酷达成了搜索协议。同时搜库在进行内容的优先排序时，也是完全从用户的角度出发，给用户推荐当地最快的播放链接。不对搜索结果进行人为干扰，让用户看到最流畅最清晰的视频，这种开放性和公平性也是搜库专业性的体现之一。

通过统计用户的搜索，“搜库”还提供了热门内容重点推荐的“排行榜”和电影与电视剧排行榜页面，用户可以了解当前的热门搜索视频，观看热播的电影和电视剧。

至于盈利，对于“搜酷”来说并不是关键问题。这项服务只是优酷提升视频网站整体品牌效果的举措之一，通过专业的视频垂直搜索提供更好的用户体验，增强优酷对用户的黏度。“搜库”并不需要承担沉重的盈利压力，这也从侧面保证了可以健康地持续发展下去。

2.大众网民的关注热点：新兴团购垂直搜索

作为另一项网络新生事物，团购在2011年的互联网上可谓大红大紫，提供团购信息的各种团购导航网站也随之开始出现。但是，团购导航只能满足产品单一、数量有限的早期阶段用户的查找需求而已，随着团购网站的井喷式爆发，导航模式已无法全面地展示团购信息。据数据统计，目前国内团购网站每日新增的产品数量已达到2万种左右，因此用户主动参与的团购信息搜索，才能从容应对海量的团购信息。

团购导航已过时，垂直搜索是王道

专注于团购领域的垂直搜索服务与普通团购导航网站搜索功能最大的区别在于，一般团购导航网站的搜索功能只是一种工具，但在团购垂直搜索引擎中，搜索服务是放在第一位的首要项目。例如，比较著名的团购导航网站“团800”（www.tuan800.com）除了提供团购搜索外，还提供有团购网站导航、团购地图、团购论坛、团购资讯等杂乱的服务。而在专业的团购垂直搜索的网站“聚淘网”（www.jutao.com）中，服务内容远没有那繁杂，团购搜索是唯一最重要的项目。

目前，“聚淘网”已经囊括了国内近2000家团购网站的产品信息，团购信息的来源除了团购网站与聚淘的合作接入外，还有“聚淘网”主动的信息抓取聚合。用户可以通过输入商品关键字来寻找相关商品的团购信息，也可以输入网站名称搜索该团购网站发布的团购信息（下页图33），更可以输入地名搜索某地的团购活动。“聚淘网”目前免

费提供以上服务，并且不出售任何推荐位置，同时网站还推出了根据产品种类（如餐饮美食、休闲娱乐、美容保健等）、城市商圈（如北京朝阳、海淀、东城等）以及价格区域来进行信息整合分类的搜索方式。

除了首家提出垂直搜索的聚淘网外，国内著名的团购导航网站“团P网”也进行了转型。团P网收购了国内几家著名的团购导航网站如“聚团儿”“我是团长”等等，创建了一个新的团购垂直搜索网站“街市网”（www.jieshi.com）。

与“聚淘网”相似的是，“街市网”可以输入商品名、网站、地区等关键字进行搜索，不同的是“街市网”的团购信息更为全面精准。正如该网站的宣传词一样，“街市这个平台是开放的，包容的，任何独立的团购站只能算是它其中的一个商品频道”。在“街市网”中汇集了国内数百家团购网站信息，许多三线和四线的城市在聚淘网上搜索不到任何团购信息，在街市网中却提供了相当全面的搜索内容。另外，在街市网中更提供了一个地图导航搜索功能，可以直接从地图上搜索到自己所有地周边的团购信息（图34）。

团购垂直搜索如何盈利?

目前“聚淘网”免费为团购网站提供接入服务，其创始人也表示一年内并不考虑盈利问题，但是“聚淘网”也有自己未来的盈利模式。首先可以借鉴搜索引擎的盈利模式，通过付费排名、购买搜索关键词、SEO等从团购网站获得收入。另外，通过给团购网站带去的流量及订单也可获得一定的分成，“街市网”和其它团购垂直搜索应该也是采取同样的盈利模式。

但是，团购垂直搜索网站的盈利模式也不可避免地会带来许多问题，例如排名欺骗、恶意屏蔽、恶意出售关键词等，这些一直都是搜索引擎所存在的弊病，团购垂直搜索网站恐怕也难以避免。另外，团购的发展太过迅猛并呈现泡沫化的趋势，各种团购网站良莠不齐，团购产品也常常遭遇名不符实、虚假打折和捆绑消费等质量投诉，团购垂直搜索也必然会因此遭遇发展上的风险。

3.需求为王：房产、家居、家电“一起搜”

除了以上几种例子之外，房产家居相关业务的垂直搜索网站也是从2007年创建至今保持着较高存活率的种类之一。单纯的房产家居搜索服务已经太多了，而在新兴的国内垂直搜索网站中，将房产、家居、家电等垂直搜索内容整合在一起的服务却是比较新鲜。

2010年11月正式上线运营的“一起搜”（www.yiqisoo.com），是国内第一家覆盖房产、家居、家电行业的垂直搜索引擎，它提供了租房搜索、二手房搜索、家居搜索、装修图搜索、家电等垂直搜索服务。

“一起搜”的房产搜索包括租房和二手房搜索，用户可寻找并发布租房与二手房信息。“一起搜”的数据来源中收录了“新浪乐居”“搜狐焦点”“搜房”“安居客”“58同城”和“赶集网”等近百家房产行业的垂直或分类信息网站房源信息，覆盖全国35个大中城市。

除了提供输入关键字进行搜索外，“一起搜”还有其它几种非常实用的搜房方式。“地铁找房”可搜索指定地铁线路和站点周边的租房和二手房信息（图35）；“公交找房”与地铁找房类似；“周边学校”和“公园找房”可搜索指定学校与公园周边的房产信息；另外还可以按户型与价格搜索信息。在搜索结果中除了详细的房产信息外，还提供有小区和户型图片。一起搜还特别提供了各地段小区的二手房和租房月价格走势图，帮助用户分析租赁和买卖房产是否划算。

在家装方面，一起搜网站提供了各种“家装秀”搜索，可按户型、装修价格、装修风格来限制搜索各种家装方案。在“家居”搜索中，提供了各种装修材料、家俱家私、床上用品和家用电器的搜索服务（图36）。

“家电”搜索服务中则收录了“淘宝商城”“QQ商城”“京东商城”“当当网”“卓越亚马逊”“新蛋网”以及国美、大中和苏宁的在线商



在“聚淘网”中搜索“窝窝团”团购信息



街市网的地图团购搜索模式



直观的地铁找房



家居搜索服务

城等百余家商务网站的信息来源，并按照家用电器、手机数码消费品、电脑网络办公用品等分类进行搜索。在搜索结果页面中还提供了详细的产品参数、图片、比价信息和产品评论等信息，让消费者可以货比三家买到合适的产品。

"一起搜"还提供了比较实用的微博应用，包括"家电购"和"快租房"。"家电购"可在新浪微博上关注收听最新的家电购买信息，"快租房"则可通过新浪微博搜索或发布租房信息（图37）。

"一起搜"贴合用户需求的特点非常明显，它为用户提供了一个一体式的信息服务平台——从家的选择（房源寻找），到家的建造（搜索家居建材），再到家的装修（寻找家装方案，搜索装修材料），以及家居的硬件设施（各种家具家电），都能在一家网站顺利地完成。同时，"一起搜"融合了多个行业的垂直搜索，可以更好的整合行业资源，更深的挖掘信息价值。



"一起搜"的微博应用

四　从国外新兴的垂直搜索服务寻找方向

与大多数热门网络事物一样，国内的垂直搜索热潮也是从国际联网传入的，许多垂直搜索网站的原型都来源于国外。在国外获得成功的垂直搜索网站有很多，除了与"去哪儿""携程"和"艺龙"相似的商旅垂直搜索服务Kayak、Cheapflights、Momondo、Expedia和Priceline等之外，还有其它更具创意的垂直搜索站点。同时，国外的垂直搜索服务往往更注重技术的先进与整合，以期带来可持续的发展进步。

1.依然是旅游、餐饮与求职

旅游业是垂直搜索最赚钱的领域，在国外也是如此。国外著名的旅游垂直搜索服务非常多，其中比较值得介绍的是Expedia（www.expedia.com）。

Expedia是全球最大的在线旅游公司之一，现有业务部门遍及美国、加拿大、法国、英国、比利时、德国、意大利以及西班牙等多个国家。Expedia旗下的服务品牌TripAdvisor目前是全球最大的旅游社区，在酒店和景点点评服务上占有绝对领导性地位。

之所以要介绍Expedia，是因为它与国内的旅游垂直搜索有很大关系。Expedia于2007年通过与艺龙的合作正式进入中国市场，它是艺龙最大的股东，之后又并购了国内的另一家垂直搜索网站"酷讯"，并在中国创立了一个全资公司"到到网"（www.daodao.com）（图38）。Expedia的全球扩张无疑给国内的旅游类垂直搜索带来了极大的威胁，但另一面也让我们看到了垂直搜索可以做大做强的光明前景。



Expedia在中国创立的"到到网"旅游垂直搜索

餐饮业也是垂直搜索的重要发展领域之一，其中需要关注的是来自日本的"咕嘟妈咪"。"咕嘟妈咪"是日本最大的餐饮搜索引擎，同样也在全球范围内进行着不断的网络扩张。网站目前拥有全球4万多家餐厅的信息，可根据地域来进行搜索。"咕嘟妈咪"在中国推出了中文版（www.gudumami.cn），它的本地化做得非常好（图39），如果不是右上角处的"日本语"链接，可能没有网民会注意到这是一家来自日本的垂直搜索网站。



"咕嘟妈咪"的中文版

在招聘求职行业全球最著名的垂直搜索引擎是美国的Simply Hired（轻松求职），它是全球最大的职位搜索引擎，在美国《商业周刊》评选的用户最喜欢的网站当中，得到了25%的投票率。这家网站的有趣之处在于个人也可以发布招聘信息，例如想要找人在自己上班时照看小狗，在工作繁忙时让人带狗溜圈等（下页图40）。同样的，Simply Hired也推出了中国版（www.simplyhired.cn），并且在推出之时就收到了50多万条招聘信息数据库（下页图41）。

2.技术是核心——全球商旅垂直搜索的领导者Pegasus Solutions

在分析各种旅游垂直搜索网站时，必须提到的是Pegasus Solutions（www.pegs.com），全球旅游技术和服务领域的首席领导者。

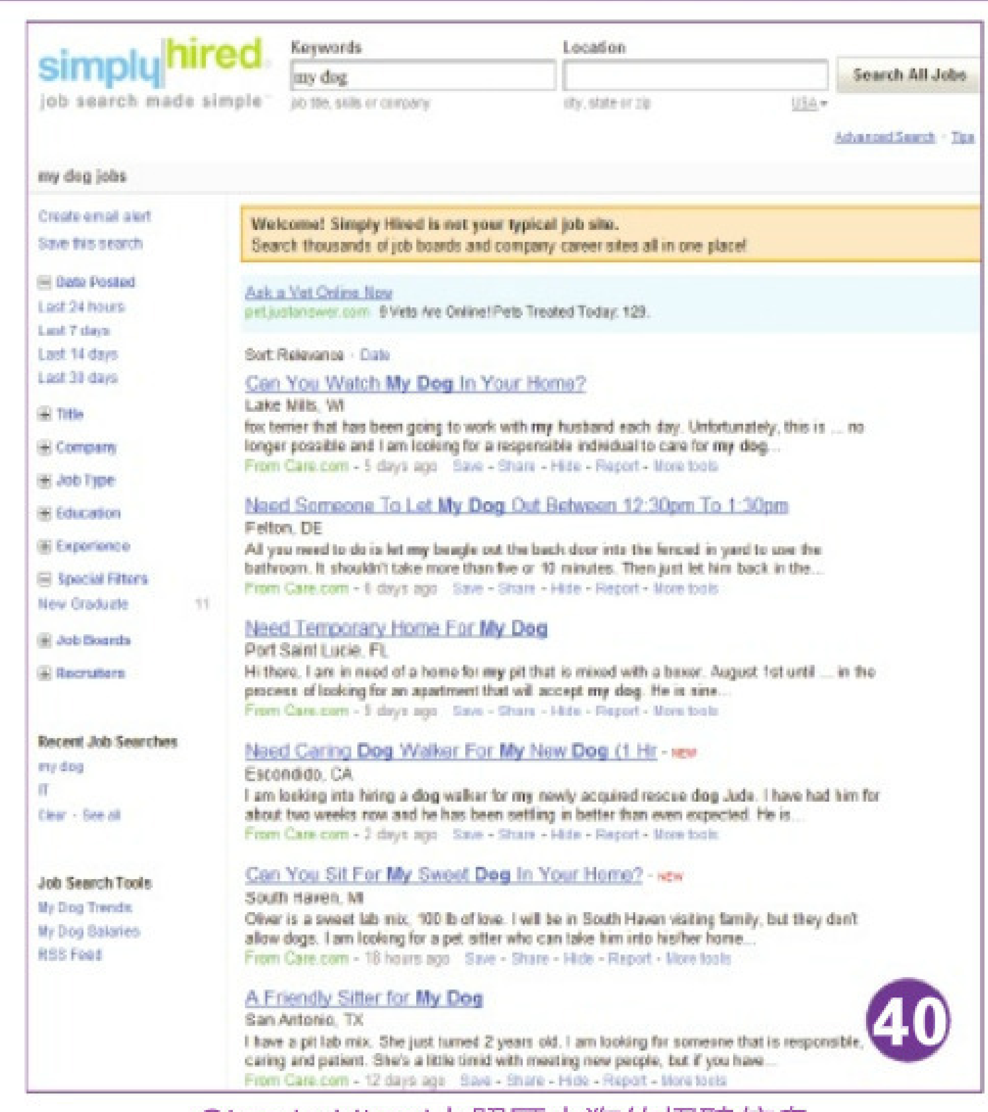
1988年，全球领先的16家酒店及旅游集团联合组建了Thisco公司，旨在开发一项全球性的连接技术，以实现酒店集团中央预订系统（CRS）与航空公司的全球分销系统（GDS）的连接。1989年，Thisco更名为Pegasus Solutions并成功在美国纳斯达克上市。时至今日，通过不断的收购与兼并，Pegasus已经成为世界上唯一拥有“Switch”技术的公司，全球超过6万家酒店使用此技术通过GDS和其他渠道，如互联网站进行分销。

在此之前，为了实现在GDS连接的50余万家国际旅行社中售卖酒店，每个酒店集团都必须开发中央预订系统，再单独与各家GDS（如SARBE，Galileo）连接，其成本之高不仅令各大酒店集团不堪重负，更使得中小型酒店集团及单体酒店很难实现全球分销。

Pegasus Solutions公司成立之后，开发出了“Switch”技术，使得全球主要的酒店集团和CRS提供商都能通过该转换技术，一步实现与GDS的连接，从而大大降低了酒店GDS分销成本，使GDS分销普及到中小型酒店集团和单体酒店。简单来说，Pegasus Solutions可以引导用户直接连接到酒店的内部系统上，实现实时预订服务。

Switch技术最关键的部分是中央佣金支付系统，这也是酒店行业的第一款佣金集中支付处理系统。作为世界上最大的佣金集中支付处理服务提供商，Pegasus的客户已经囊括全球超过3.5万家的酒店和数以千计的旅行社，通过电子网络提供佣金集中统一支付和报表服务。目前，Pegasus Solutions的销售网络遍及17.5万家旅行社，每月交易量高达50亿单。

Pegasus Solutions的垂直搜索服务（MetaSearch Services），使得酒店可以将价格和库存信息通过CRS展示在垂直搜索网站上，用户将被引导到酒店的网站上进行实时预订。许多国际上著名的旅游行业垂直搜索网站例如Kayak、HotelsCombined、Nextag、hotelicopter、trivago和Wego等，以及国内的相当一部分旅游垂直搜索都采用了Pegasus Solutions的Switch技术。



Simply Hired上照顾小狗的招聘信息



Simply Hired中国版

结语 垂直搜索的出路——移动化、电子商业化与技术核心化

尽管倒下的垂直搜索网站数量很多，但获得成功站点同样为数不少。如今，国内的垂直搜索网站发展再次迎来了一个新的契机，如何才能把握时机壮大发展呢?

在Google退出中国主力市场之后，百度搜索稳坐国内搜索市场的头把交椅，但是Google退出后留下的市场缺口却未能也不可能被完全填补。这段搜索市场的空白时期，正是国内垂直搜索服务展开发展的好时机。

同时，中国的互联网发生了巨变，从传统的PC电脑上网开始向各种移动智能设备上网转化。移动上网设备的流行，必然使得移动搜索的需求大增。而百度之类的传统搜索引擎在面对移动设备时没有任何明显的优势，甚至存在着过多的网页搜索结果受限于移动设备屏幕尺寸有限而无法显示的尴尬，这同样给专业精准的垂直搜索极好的发展时机。再加上移动上网设备在电子支付方面的便捷性，与电子商务相关的垂直搜索将会有极大的市场空间。有先见的垂直搜索引擎，正在凭借差异化优势悄然崛起，同时迎合iPhone、iPad、智能手机等各种移动平台的需求，推出一站式的服务，迅速抢占市场填补了传统搜索引擎的地位，并大获成功。

当然，垂直搜索要想真正做大做强，技术依旧是不可缺少的。垂直搜索的搜索技术与通用搜索有着很大的不同，同时在与电子商务结合的环节中，也有很强的技术需求。像Pegasus Solutions那样成为商旅垂直搜索核心技术的提供者，才是最具竞争力无可取代的胜利者。

目前是垂直搜索可发展的关键时期，需要留意的是，诸如百度这些传统搜索引擎已经开始与成功的垂直搜索服务展开合作，如果错过这段短暂的发展时机，很可能大多数新生的垂直搜索服务将面临两者结合后难以匹敌的产物。在即将打响的搜索引擎新战争中，谁能更快地抓住先机呢？我们不妨拭目以待。



似乎每隔那么一段时间，我们就会被所经历的大小事件提醒自己：安全和健康才是这个世界上最重要的东西。然而，正是由于需要被不时地提醒，才恰恰说明了它们是多么容易被人遗忘。本期的栏目中就有几条与安全有关的内容，不过……当然没有那么严肃死板就是啦。

——Fall Ark

■ 浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

Fall Ark的方舟趣闻中心

违章奶牛与交通事故

http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/howaboutthat/8695400/Cow-leaps-three-foot-fence-and-squashes-car.html

最近，来自英国的Robert Gould遭遇了这么一次离奇的交通事故：原本此人的公路之旅一片太平，突然就撞上了一头越过护栏的……奶牛？没错，就是那种黑白相间的庞然大物。这场突如其来的事故直接导致车子抛锚、一个轮子彻底报废外加奶牛一命呜呼，唯一走运的是，驾驶员本身倒是安然无恙。



车体本身倒是损伤不大，谢天谢地

赶到事故现场的警察们首先掏出酒精探测仪看看Gould有没有喝醉了说瞎话的可能，然后才听了他的陈述——此人当时正以60迈的速度平稳驾驶，路边近一米高的护栏使他根本无法意识到会有一头奶牛从旁边窜出来，来不及刹车的他在奶牛的冲击下一头撞到了路对面，所幸当时没有遇上迎面开来的车辆，否则后果不堪设想。

警方人员纷纷表示从来没有见过奶牛跨栏撞车的事故，而农牧业人士也表示，奶牛会跳过这种高度的障碍物，一定是受到了很大的惊吓，“可能的原因是闪电、打雷、低空飞行的飞机，或者是某种其它不常见的悬浮飞行物……例如孔明灯一类的玩意儿”

噢，原来如此……不过虽说驯化的食草动物本身容易受惊并不是新鲜事，但被飞行的灯笼吓到四处乱窜……是不是夸张了点？

猩猩交通安全大使

http://www.metro.co.uk/weird/872203-orangutan-rides-bike-to-preach-cycle-safety

泰国的交通安全是个很让人伤脑筋的麻烦。仅在2010年，泰国平均每天就发生559起交通事故，造成52人死亡外加616人受伤。政府苦思对策，最后独辟蹊径，把目光放在一家动物园中爱骑自行车的猩猩Bam的身上。

Bam是一只8岁大的猩猩，住在Dusit动物园，已经有多年自行车表演的经验。而泰国政府这次“聘用”它来做交通安全大使，自然也是考虑到了它的知名度和影响力。


瞧这一本正经的架势！

头戴熊猫安全帽的Bam骑车的表情十分谨慎，还真有一副演出公益广告代言人的架势。不知人们能否因此而更加注意交通安全呢？至少对于喜欢它的孩子们来说，Bam的形象还是能起到榜样作用的吧。

2012，不在沙漠中买个地下掩体吗？

http://inhabitat.com/worried-about-the-end-of-the-world-buy-a-stylish-vivos-bunker/
http://www.terravivos.com/

21世纪似乎是个不太平的世纪，地震海啸、全球变暖、生态危机、石油泄漏、恐怖主义……似乎稍有不慎就会遇上些毁天灭地的大事件。虽然对不少朋友来说，大多数灾难事故仅仅是存在于网络新闻与电视报道中的热门话题，但如果真遇上了这种“全球范围内改变生活环境”的大事件，你又该做些什么准备呢？买一套安全可靠并且舒适的地下掩体，似乎就成为了不少人的选择。

据称，由Vivos公司推出的这套“社区式掩体”（当然，也有家用版的）可容纳上千人，内附医院诊所、健身馆、监狱等等多种设施，其内部设施更是“堪比豪华游艇的级别”。当然，预定的价格也是贵得要命，要在大型的社区掩体中“订位”的话，价码从数千美元到数万美元不等。而且为了避免被别有用心的团伙盯上利用，这种掩体的具体位置居然还是保密的，在增添了神秘感的同时，也让不少人怀疑这是否根本就是个骗局……

当然，对于太平洋另一边的读者朋友来说，简单地了解一下这条新闻本身就足够了——不过顺带一提，掩体的具体坐标虽然保密，但大致位置却很能让人浮想联翩：莫哈维沙漠。没错，正是《辐射：新维加斯》这个废土故事新篇章发生的场所。加之其超大的容量，真是想不让人联想到游戏中大放异彩的“掩蔽所计划”都不容易哇。

坏香橙的趣闻自留地

美味艺术

http://www.designboom.com/weblog/cat/10/view/15865/judith-klausner-oreo-cameo.html

猜猜看，这到底是什么玩意？

雅典学院的毕业纪念章？庞贝古城的遇难者遗像？阿波罗神殿的浮雕拓本？

大错特错，这几枚充满古典气息的侧面人像与常规意义上高不可攀的高雅艺术截然相反。这玩意的制作材料其实在任何一家比较正规的便利商店都能买到——没错，那就是奥利奥。


艾萨克·牛顿爵士？


凯撒？

或许是厌烦了“扭一扭，舔一舔，泡一泡”的食用步骤，也可能是在“扭一扭”的过程中无意间注意到了夹馅饼干的艺术加工价值，总而言之，这位名叫Judith Klausner的牛人便开始在这层薄薄的甜奶油上大做文章——然后就诞生了这些兼具观赏性与可食性的奇妙艺术品。

噢，我知道肯定会听到这种不屑的质疑——“在这种毫无历史积淀感的零食上面耗费如此功力，究竟会有什么意义？”关于这个问题，请允许我来简单地分析解释一下：首先，奥利奥绝不是什么刚刚问世十几年的年轻产品，事实上，这种夹心饼干的岁数要比99%以上的读者朋友更老——第一款奥利奥上市的时间是1912年。其次，在全球范围内取得极大的商业成功之余，奥利奥的魅力甚至让来自外星的超级英雄也沉湎其中不能自拔——不信可以用Martian Manhunter这个关键字来搜索试试。最后，有关“这种行为究竟有什么意义”这个问题，我相信，来自热播美剧《生活大爆炸》的一句台词恐怕会是最好的诠释——“因为他做得到”。没错，这就是答案。

茶艺，禅境与概念设计

http://www.yankodesign.com/2011/08/04/timely-steeping/

“生活无浪漫。”

注意，前面这句感叹的发言者不是其他人，正是以“浪漫主义文学艺术作品”闻名于世的米兰·昆德拉。一个多么奇妙的讽刺笑话。

然而事实就是如此。正是由于生活的本质如此，我们才会为那些原本并无浪漫色彩的行为赐予全新的意境——这方面的典型代表就是茶艺。

取一撮淡绿色的毛尖，投入浑圆剔透的壶中，沸水加至七成，合盖，摇匀，定好时限然后倒置，欣赏那淡绿色的液体一点一点地转化为香茗。在那一秒一秒流逝的时间中，优雅的禅意不知不觉已经进入了氛围。

来自设计师Pengtao Yu（耶，似乎还是华裔）的Tea-time就是这样一件完美融合了实用价值与浪漫色彩的神奇装置：从形状上来看，沙漏形状的壶体无疑隐含着“时间”这层寓意，而位于中央细颈位置上的定时器则有效地控制了泡茶的时间，让初次尝试的新手也能按照说明收获一壶香茶。所谓高科技与艺术性的水乳交融，恐怕就是如此吧。

时辰已到，茶已备好，不来一杯么？


沙漏？



仔细看，这里有定时器耶


其实……这才是名副其实的“茶漏”

书卷时钟

http://www.amazon.com/Present-Time-KA4284-Book-Clock/dp/B001QMRI74/ref=pd_sbs_hg_1

真是妙不可言的创意！

——当我第一眼看到这架“专为书架设计”的钟表时，脱口而出的就是这句话。

尽管这件东西绝不是什么馈赠亲朋好友的好选择（看不懂？仔细回味一下“钟”与“书”这两个字的发音吧），但如果是买来给自己用的话就完全没问题。而且对于钟情传统书本的学术爱好者来说，这件小玩意肯定会是书架上最别致的装饰品之一，而且实用性方面的得分也不低。

最后，和上面那些属于概念的东西不同，这种充满书卷气息的钟表是可以买到的，售价只有25美元而已。





此物亚马逊有售，不适合送礼但适合自用（上图）仔细看，那个时针可不是PS加工的产物（左图）



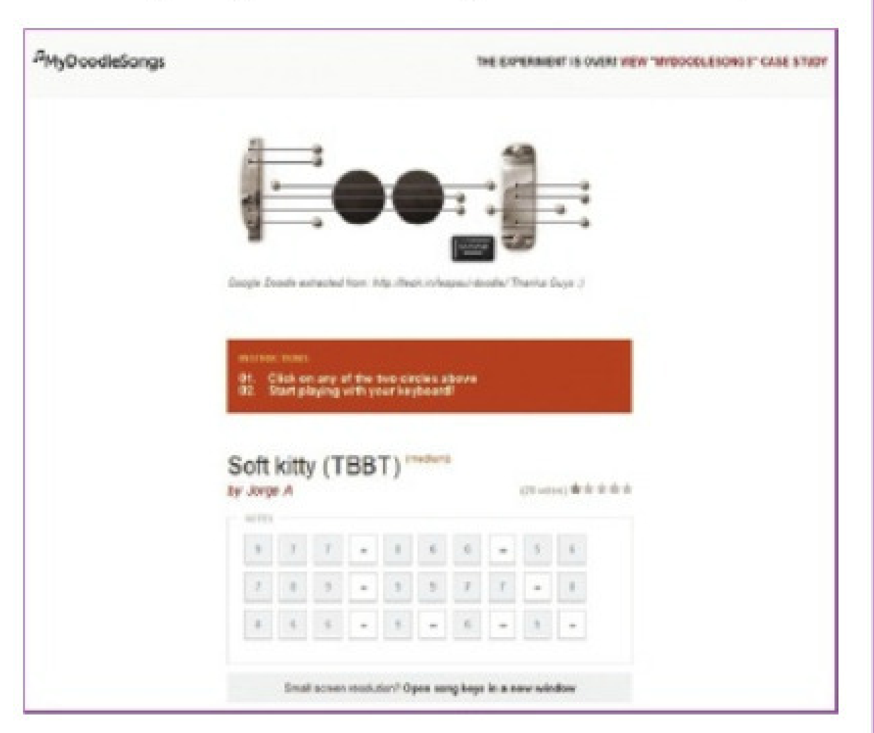
从目前的发展状况来看，主流的在线应用项目依旧无法脱离“网页”这个局限范围——毕竟，在广大不良商家的“不懈努力”之下，浏览器插件的名声已经堕落到了无可挽回的地步。不过，对于个别拥有杰出创意与优秀技术实力的前卫团体来说，在不引起用户反感的前提下独辟蹊径让自己的项目突破“页面”的局限是完全有可能的，本期栏目提到的markup就是例子之一，希望大家喜欢。

■北京 坏香橙

1.一夜成名的绝妙范例——MyDoodleSongs

http://mydoodlesongs.com/

2011年6月9日，为了纪念“电吉他之父”莱斯·保罗的96年诞辰，Google特地给自己的主页加上了一枚可以与用户进行互动的神奇Logo。这个新Logo一经推出，立刻受到了各国用户的广泛欢迎，而Google官方也顺应广大民众的热情拥护，将这枚奇妙的徽标保存在了一个永久有效的页面中（http://www.google.com/logos/2011/lespaul.html），让所有意犹未尽的朋友都可以继续在上面玩个痛快。



不过，虽然这个官方存档页面的功能可以满足“浅尝辄止”级别的娱乐需求，但对于不通音律的一般玩家来说，得不到指点的乱弹琴玩法肯定不能让人尽兴。正因如此，一个整合了原Logo演奏功能并提供了大量演奏指法的全新站点才会获得开发上线的机会——这就是MyDoodleSongs。

在众多用户的热情支持下，到截稿为止，这家站点已经收集了700首以上旋律的键盘演奏曲谱，其中不乏名家名曲——古典乐代表如贝多芬的第九交响曲，现代音乐产物如涅槃、深紫与铁娘子乐队的经典作品统统可以在列表中找到。想要自己动手演奏心仪的曲目吗？舒展你的手指，打开这个页面然后照着指法曲谱动手吧。

顺带一提，根据记录，这家站点从构思到上线只用了不到6个小时，然则上线仅仅45分钟左右就被汹涌而至的流量彻底挤垮了页面。之后，在24小时之内网站整整收获了来自50000名用户的300000次点击，外加来自推特的2800条传播推送。归根结底，MyDoodleSongs获得成功的理由可以用一句话来概括——“积极思考，即刻行动，享受乐趣（Think Fast, Act Faster, Have fun）”。没错，灵感的价值就是如此珍贵，对于拥有绝妙点子又渴望一夜成名的你来说，知道接下来该怎么做了吗？

2.标记重点，广而告之——markup

http://markup.io/

浏览，看贴，发现一个有趣的网页，刚想把网址转给QQ上的好友却突然发现值得关注的卖点分散隐藏在页面的几处不同的位置上。怎么办？截图然后用各种本地软件重新编辑一下？大可不必如此麻烦，来试试markup这个让人会心一笑的在线网页标记涂鸦工具吧：输入标题下面的网址打开页面，下拉一点就能看到醒目的“Get MarkUp”标志，在这里点击右键选择“添加到收藏夹”，然后关闭这个页面重新打开想要标记的网页，点击收藏夹中的“markup”标签。短暂的读取之后，你会发现在浏览器窗口的左上角出现了几项功能一目了然的小工具，鼠标的指针也会变成十字形，接下来就开始随心所欲地在网页上涂鸦吧。当页面的所有要点全部标注完毕之后，点击右上角工具栏中的“PUBLISH”按钮，在弹出的对话框上方可以看到一支颇有iOS软件风格的滑动槽，把绿色的滑动杆拖拽到最右边即可看到分享链接，复制下来转发给朋友即可，就是这么简单。值得一提的是，markup对中文的支持非常完善，不会出现乱码一类的麻烦，大家尽管放心使用。



3.转换下载，一步到位——TubGet

http://tubget.com/

提起在线视频下载网站，大家的第一反应估计会是kisstudou（www.kisstudou.com/），不过，如果你想要享受更全面的功能服务，那么TubGet肯定是个不错的选择。这个在线视频提取下载站点不仅可以选择保存文件的分辨率、画质与格式等属性，更可以自由设定所下载视频的起始与终结时间段，实在是相当方便。无须注册，不必下载客户端，除了点击“简体中文”语言切换标签后全无效果的小缺点之外，这个可以对100家以上知名在线视频网站进行提取下载的站点几乎找不到什么缺陷，值得放入收藏夹里作为常备工具。





便携办公谁更行
5款掌上移动办公软件评测

■贵州 逍遥

关键字：便携办公 掌上移动

编者按：随着平板电脑、智能手机等各种掌上移动设备的功能增强与逐渐流行，越来越多的用户开始嫌笔记本电脑和上网本太笨重，转而使用平板电脑和智能手机替代它们来进行便携办公。日常查阅和简单地编辑办公文档、演示PPT幻灯片、分享数据表格等这些工作，利用掌上移动办公软件更加方便随意。

平板电脑和智能手机上的办公软件非常多，我们挑选了比较流行的5款办公软件，分别测试其在Android平台和iOS平台下的功能，看看到底哪一款办公软件更实用。

一、测试平台及参评的5款办公软件

软件名称		Documents To Go	QuickOffice	OliveOffice	OfficeSuite	Kingsoft Office
软件版本	Android	v3.003	v4.0.120	v1.024	v4.0.364	v1.06
	iOS	v4.004	v4.0.1	v1.0.0	—	—

1.软件测试平台：Android、iOS

虽然各种掌上移动设备的系统平台很多，包括Windows Mobile、Symbian等，但目前最为流行的还是Android和iOS系统平台两大类。

其中，iOS是高端手机及平板电脑的代表，而Android则更为大众化，无论是智能手机还是平板电脑，使用Android系统的设备都非常多，有着价格与数量的优势。至于Windows Mobile、Symbian等系统平台上的办公软件，其功能相对来说比起Android和iOS上的软件差了许多，所以此次评测主要集中在Android和iOS平台。

2.硬件测试平台：硬件参数

由于智能手机比平板电脑更加普及和便于携带，所以本次评测选择在Android和iOS平台的智能手机上进行。

Android平台——HTC霹雳（ThunderBolt）
CPU：高通MSM8655 1024MHz
RAM：768MB
ROM：6GB
屏幕：4.3英寸；800×480像素分辨率

iOS平台——苹果iPhone 4（16GB）
CPU：Apple A4 1024MHz
RAM：512MB
ROM：16GB
屏幕：3.5英寸，960×640像素分辨率

3.参评软件简介

本次参评的几款办公软件都有相应的免费版本与收费版本，免费版只提供了简单的办公文档查阅功能，收费版才提供了文档编辑与邮件发送共享等强大全面的功能。因此各款软件均选择最新的收费全功能版本，以便进行更为全面的对比评测。

（1）移动办公小秘书——最流行的Documents To Go

目前各种掌上设备中，用于处理Office办公文档最实用的软件，莫过于这款DataViz公司推出的Documents To Go（图1）。

Documents To Go可以浏览和编辑Word、Excel、PowerPoint文件，还可以浏览PDF格式电子书文件。Documents To Go可以方便地将编辑完成的办公文档通过邮件直接压缩发送，也可以从邮箱中接收下载压缩文件直接解压再编辑。使用Documents To Go可以随时随地处理办公文档，就好似身边拥有一个称职的移动办公小秘书。

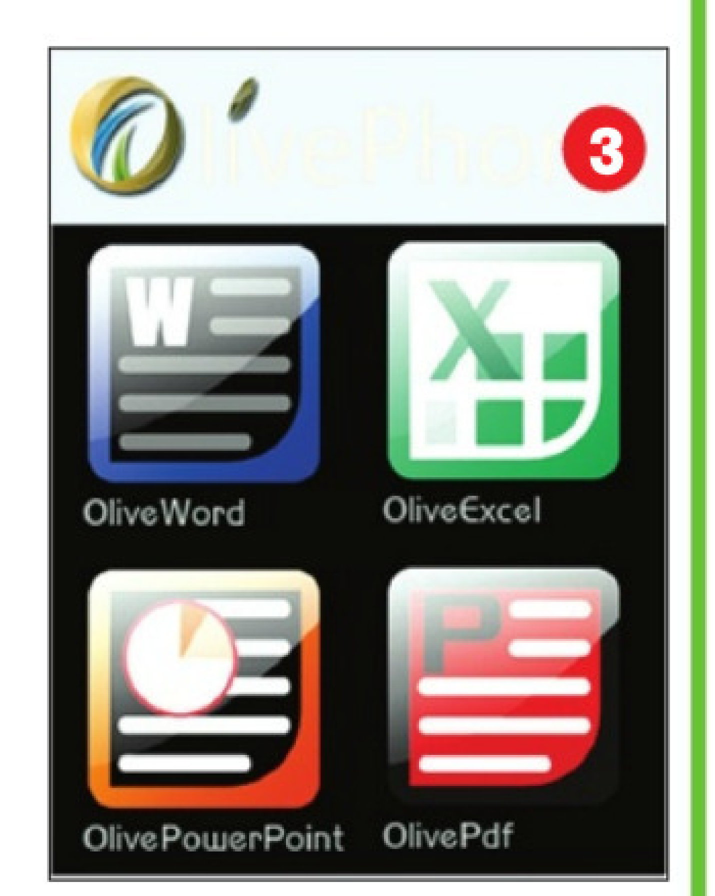
（2）iPhone平台最强办公软件——QuickOffice



Quickoffice是目前针对iPhone平台的第一个也是唯一一个功能最为全面的Microsoft Office办公套件（图2）。同时，QuickOffice也支持流行的Android平台。

使用QuickOffice可以随时随地通过掌上设备来处理办公文档，并支持通过Wi-Fi共享办公文档。QuickOffice可查看编辑Word文档、Excel电子表格及PowerPoint幻灯片，也能查阅PDF文件并支持密码保护和加密文件。QuickOffice还能够不通过解压就读取ZIP压缩文档中的办公文件。

（3）专业的移动办公软件——OliveOffice



OliveOffice是全球第二大移动办公软件OlivePhone公司推出的移动平台Office系列办公软件（图3）。作为专注于移动办公软件的OliveOffice，除了支持DOC、DOCX、XLS、XLSX、PPT、PPTX、PDF格式文档的阅读与编辑外，OliveOffice也是最早对Office 2007格式文档提供支持的移动办公软件。

（4）兼容性最好的办公软件——OfficeSuite

OfficeSuite被称为是迄今为止，掌上移动设备平台上功能最强大、兼容性最好的一套针对微软Office办公套件的软件（图4）。OfficeSuite提供了Android版本，但未提供iPhone平台版本。

OfficeSuite支持从Word 97到Word 2010的文档格式，内置了丰富的文本样式，可为办公文档设置密码；OfficeSuite的表格编辑也提供了非常丰富的图表与公式；支持对PPT与PDF文件进行精确的缩放级别，可以调整到最合适的观看阅读模式。另外，OfficeSuite用独特算法处理Office文档，处理性能比其他任何程序都更快更精确。

（5）国产之选——金山Kingsoft Office移动版



金山的WPS Office在PC办公软件中占有相当大的市场份额，掌上移动设备的广阔前景也吸引了金山公司促使其开发了移动平台的“Kingsoft Office移动版”（图5）。

Kingsoft Office移动版同样继承了PC端WPS Office的强大功能和良好的兼容性，支持本地和在线存储文档的查看和编辑。编辑功能包括常用的文字编辑、格式处理、表格和图片对象等。同时Kingsoft Office移动版强大的邮件集成，可以让用户轻松编辑邮件并发送附件，文档附件能瞬时送达。特别值得一提的是，在Kingsoft Office中还集成了金山快盘云存储功能。

但是比较遗憾的是，目前Kingsoft Office移动版只推出了Android平台版本，iPhone版本还正在开发中。

二、界面UI设计与易用性

软件名称		Documents To Go	QuickOffice	OliveOffice	OfficeSuite	Kingsoft Office
界面设计	Android	漂亮	漂亮	简陋	简洁	漂亮，仿Microsoft Office
	iOS	一般	一般	一般	—	—
操作方式	Android	菜单命令与对话框	菜单、浮动工具栏与对话框	菜单命令与对话框	菜单命令与对话框	菜单、浮动工具栏与对话框
	iOS	浮动工具栏按钮	浮动工具栏按钮	浮动工具栏按钮	×	×

除了国产的Kingsoft Office移动版外，其它几款软件均为英文软件，不过网上有相应的汉化版下载，软件语言不是什么问题。但是在软件界面的UI设计与易用性上各有不同。

Android平台的Documents To Go启动界面很漂亮（**图6**），在软件首页中提供了各项功能菜单入口，软件界面配色与按钮图标等都很精致（**图7**）。打开文档进行查阅或编辑时，Documents To Go只提供了菜单和对话框操作方式（**图8**），没有提供工具栏按钮，似乎不够便捷。但是在iPhone平台则会提供浮动式的工具栏按钮操作（**图9**），比Android平台上要便捷得多。



Documents To Go的启动界面　配色与按钮图标很精致　Android平台下使用菜单方式操作　iPhone平台上的浮动工具栏按钮

Android版的QuickOffice界面也挺漂亮，按钮图标都很有苹果味。其在软件首页提供了Word与表格、PPT等组件快捷方式，点击后可新创建相应的办公文档文件，也可直接使用“浏览”打开支持的所有办公文档（**图10**）。在操作方式上，QuickOffice采用了菜单、浮动工具栏与对话框多种方式（**图11**），使用还是很方便的。相反，iPhone版本的QuickOffice却主要以菜单方式操作，界面略比Android逊色（**图12**）。



QuickOffice首页快捷方式　浮动工具栏按钮操作　QuickOffice的iPhone版本界面

在Android版本的OliveOffice软件首页中，提供最近文档、收藏的加星文件、打开本地文档等功能项目菜单。左下角的加号按钮，可以新建办公文档（**图13**）。在文档查阅与编辑界面中，可看到上方的几个功能按钮，包括打开文件、保存、文字编辑与选择等（**图14**）。软件的按钮不够简洁美观，文档也没有提供预览界面，显得比较单调和简陋。虽然页面上方有几个功能按钮，但在编辑当前文档时，还是只能使用命令菜单，没有提供相应的浮动工具栏按钮。iOS平台的OliveOffice软件iPhone版本，界面则中规中矩，比Android版本要简洁清晰得多（**图15**）。相比之下，Android版本的OliveOffice的用户体验太差了。

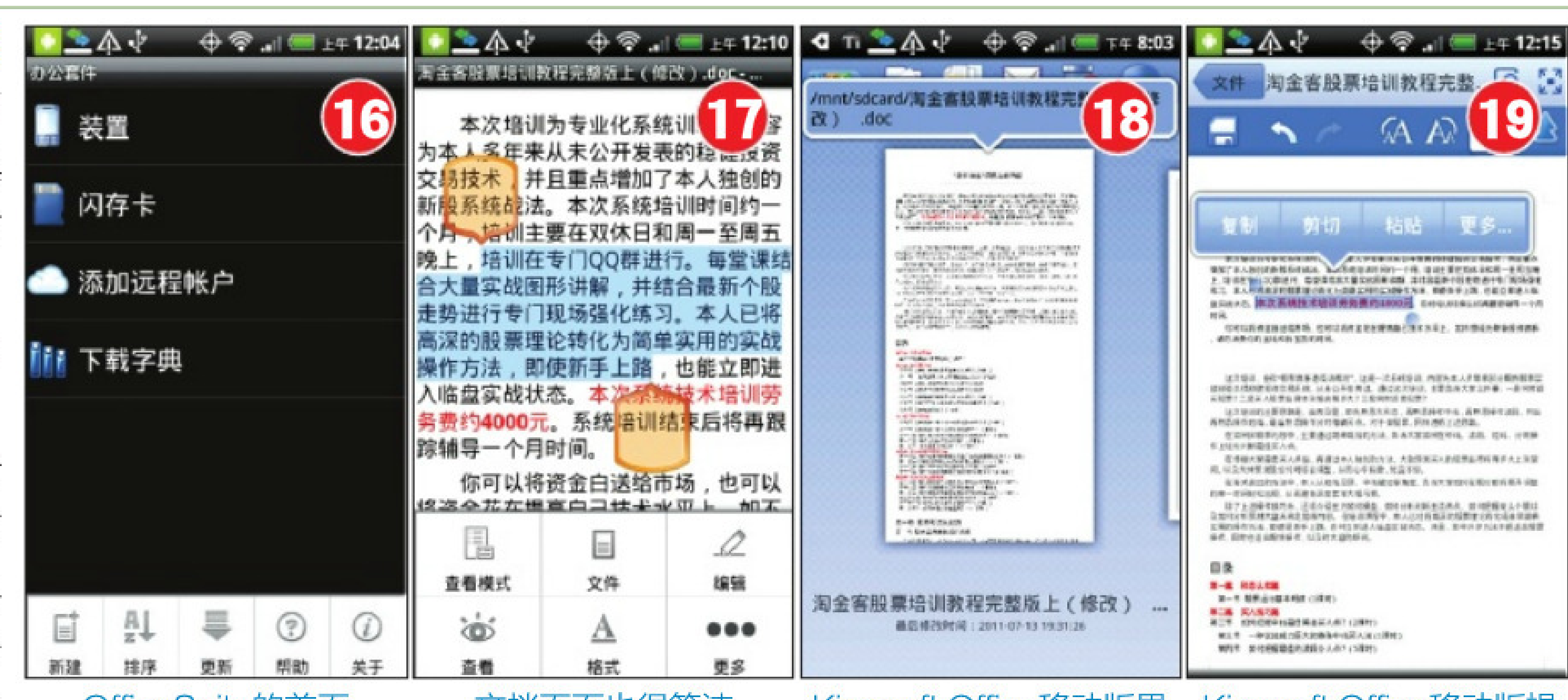


OliveOffice软件首页　OliveOffice界面比较简陋　OliveOffice的iPhone版本软件界面

Android平台的OfficeSuite的首页简洁到就像是一个简单的文件管理器，除了帐户登陆与字典下载外，就是浏览SD卡或

系统文件夹的功能项（图16）。查阅和编辑文档时，也未提供多余的工具栏，仅采用弹出菜单的方式进行操作（图17）。

国产金山公司的Kingsoft Office移动版，在界面上让人有耳目一新的感觉。软件界面非常简洁，同时也很美观。在界面上方有5个功能按键分别为邮件、快速查看、新建、删除和其他。整个界面采用了淡蓝的底色背景，与PC电脑端上的Microsoft Office配色相似，舒适易用。特别值得一提的是，在软件界面中显示有文档浏览记录。文档记录并不是以文件名的方式显示的，而是以缩略图方式显示，从缩略图直接可以预览到文档的首页内容（图18）。在预览图下方还有文件名及修改详细日期和时间信息，可方便地选择打开所需文件。



OfficeSuite的首页很简洁

文档页面也很简洁

Kingsoft Office移动版界面UI

Kingsoft Office移动版操作非常便捷

在进行操作时，Kingsoft Office移动版采用了纯工具栏按钮方式，选择相应的项目即可弹出对话框的浮动工具栏按钮（图19），操作非常方便。

Word文档查阅与编辑功能

软件名称		Documents To Go	QuickOffice	OliveOffice	OfficeSuite	Kingsoft Office
文档支持格式与兼容性	TXT格式文档支持	×	√	√	√	√
	ZIP压缩文档支持	×	×	×	√	×
	大体积Word文档打开测试	完美打开	内存不足错误提示	打开出错中断	完美打开	经常出错退出
	大体积Word文档打开速度	4秒	×	×	20秒	9秒
	DOCX文档兼容性测试	√	√	图片公式丢失	图片正常，公式丢失	图片公式丢失
文档阅读体验	打开文档时自动重排	√	√	√	√	×
	重排页边界不留白	√	√	√	√	×
	重排显示完整图片	√	×	√	√	×
	显示比例调节按钮	√	×	√	√	√
	多点触碰缩放	×	√	×	√	√
	放大显示原始图片	√	×	×	×	×
基本编辑功能	选择/复制/粘贴/撤消/恢复等常用编辑操作	√	√	×，不支持撤消恢复操作	√	√
	查找替换	√	√	×	√	×
格式设置	字体格式	√	√	√	√	√
	段落设置	√	×	×	√	×
	增加/减少缩进	√	×	×	√	×
	项目符号	√	×	×	√	×
插入功能	分隔符	分页符	×	×	分页、分栏、换行、分节等	×
	书签	√	×	×	√	×
	超链接	√	×	×	√	×
	表格	√	×	×	√	×
	注释	√	×	×	√	×
图片功能	插入图片	×	√	×	√	×
	调整图片大小	×	√	×	×	×
表格功能	插入表格	√	×	×	√	×
	调整表格大小	×	×	×	×	×
	不影响自动重排显示	×	×	×	√	×
视图功能	页面跳转	√	×	×	√	×
	目录	√	×	×	√	×
	注释	√	×	×	√	×
	脚注	√	×	×	√	×
	尾注	√	×	×	√	×
	跟踪修订项目	√	×	×	×	×
其它功能	字数统计	√	×	×	√	×
	设置文档作者	√	×	×	×	×
	文档保护密码	×	×	×	√	×
	文档格式转换	√	×	×	√	×
特色功能		文档内容朗读；选择搜索；插入摄像头拍摄图片	×	×	×	×

Word是Office办公软件系列最重要的组件之一，各款参评的办公软件能否完美地支持PC电脑端编辑的Word文档，是否可以方便地查阅Word文档，满足对编辑功能的需求呢？

由于Kingsoft Office和OfficeSuite不支持iPhone平台，其它3款办公软件的iPhone版本与Android版本功能基本相同，仅仅是在界面和操作上略有差异，因此不对两个平台的版本进行单独测试，而是给出综合测试结果。

1.支持的Word文档格式类型

参评的各款办公软件都可以支持各版本的Word文档，包括DOC、DOCX、DOT等，这也应该是对参评软件的最基本要求。

TXT文本是最基础的文档格式，但是Documents To Go居然不支持TXT文档，这是很令人疑惑的事情。而OfficeSuite和QuickOffice则拥有一项“特异功能”——可直接读取ZIP压缩包中的Word文档文件（图20）。

2.大体积文档支持测试

虽然各款软件支持的Word文档类型比较全面，但是在兼容性上却各有差异。由于受到掌上移动设备的硬件限制，某些支持的Word文档格式因为体积太大，或者图文混排、嵌入表格等，导致软件在打开文档时可能会出错中断。

在这里我们选择了一篇《淘金客股票培训教程》的DOC测试文档，文档体积大小为19.2MB，文档中混排了许多图片。

对各款软件进行文档打开测试，发现号称支持格式最全面的OliveOffice，居然在打开文档时出错（图21）。经测试发现OliveOffice在打开其它大体积文档时，均会出现错误提示。

QuickOffice则显示内存不足（图22），无法打开文件——事实上在查看测试平台手机的空闲内存时，还有430MB多的空闲内存。经过多次测试发现，QuickOffice可打开15MB以内的Word文档，超过此体积的文档都会出现内存不足的提示。

Kingsoft Office移动版虽然可以打开测试文档，但也常有错误提示发生（图23），或在打开文档时莫名其妙自动关闭。而且文档在打开时速度较慢，加载进度条常常卡死不动（图24），打开文档花费了近20秒的时间。

Documents To Go则只用了短短不到4秒的时间就打开了文档，尤其是在打开过程中Documents To Go还对Word文档进行了重排，因此这个速度是惊人的飞快！使用Documents To Go打开其它任何更大体积的文档，都是非常流畅的感觉，完全没有任何等待。

> **提示：** Documents To Go可以高效率地打开文档，得益于其先进的缓存技术。大多数其它办公软件在打开文档前，通常都是将文档全部载入内存中，而Documents To Go则先载入文档开始的一部分内容，在显示已打开部分的文档内容时又在后台继续加载其它内容。这与PC端的Word软件非常相似，因此完全感觉不到任何的打开延迟。

OfficeSuite也可以正常打开大体积的测试文档，但是在打开速度上比Documents To Go要慢一些，其采用的也是与Documents To Go类似的缓存技术。

3.文档的兼容性测试

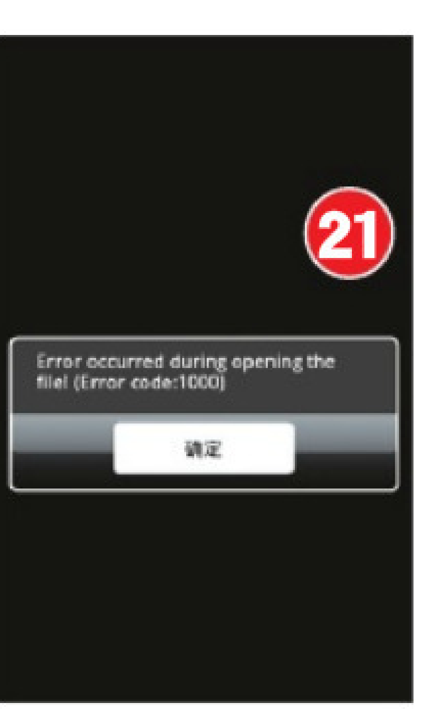
即使能够打开各种常见的，包括Word 2007/2008/2010创建的Word文档，但是文档在打开转换过程中，会不会出现格式丢失呢？

Documents To Go在打开高版本的DOCX文档时，原文档中的图片包括公式没有任何的丢失或显示不正常，兼容性非常好（图25）。QuickOffice也能正常显示文档中的图片与公式（图26）。

OfficeSuite的兼容性略差，测试文档中的图片虽然可以正常显示，但是公式中的上下标等会出现丢失的现象（图27）。



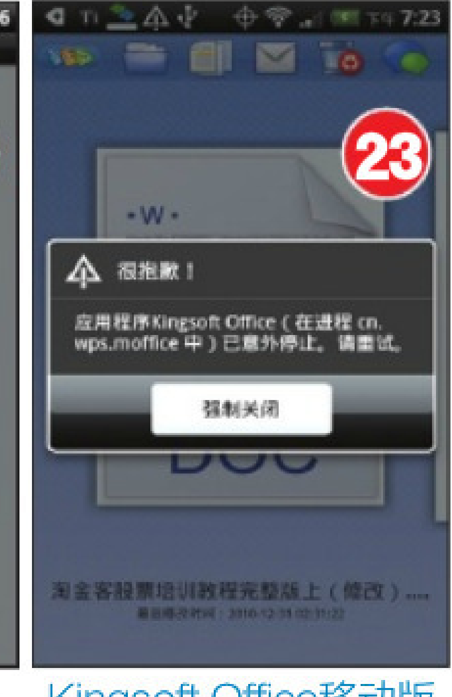
QuickOffice直接读取ZIP中的Word文档



OliveOffice无法打开大体积文档



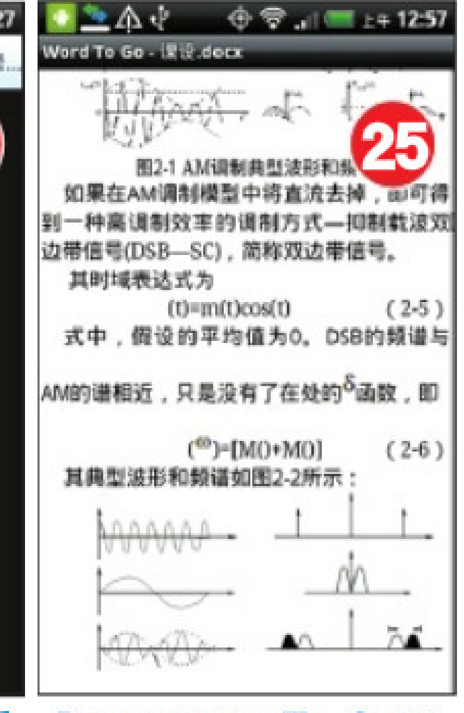
QuickOffice提示内存不足



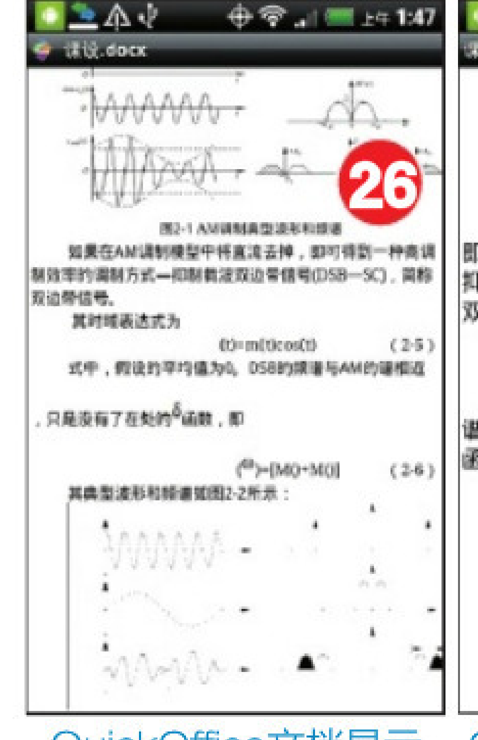
Kingsoft Office移动版意外错误



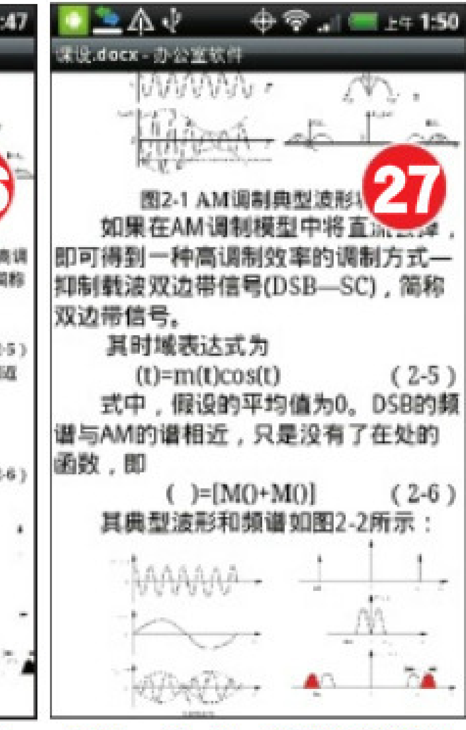
Kingsoft Office移动版打开文档时的加载进度



Documents To Go正常显示公式与图片



QuickOffice文档显示正常



OfficeSuite不能正常显示测试文档中的公式

OliveOffice和Kingsoft Office移动版的兼容性最差。OliveOffice打开DOCX测试文档后发现，某些图片可正常显示，但某些图片丢失，而公式也完全显示不正常（图28）。Kingsoft Office移动版在打开DOCX测试文档时，结果很让人失望，原文档中的公式与图片都消失了（图29）。

4.文档阅读体验测试

在PC电脑端编辑的Word文档，通常是按照一些常用规格尺寸的纸张大小设置页面的，但是在掌上移动设备中，通常屏幕尺寸都比页面纸张小，因此要显示文档整页内容必须缩小比例。平板电脑还好些，普通智能手机大多也就是4.3寸屏，缩小比例显示整页面文档内容时，根本看不清文字和图片。因此掌上移动设备所使用的办公软件，必须提供对Word文档自动重排功能，重新设置文档页面大小为屏幕大小，并选择合适的显示比例。

（1）文档自动重排

Documents To Go的表现非常出色。Documents To Go在打开Word文档时会自动进行文档重排，在不改变文档原有格式的同时，将所有文字与图片重排到全屏最适合阅读的状态（图30、图31）。阅读文档时完全不需要自己去调节页面显示大小，文字内容会根据页面大小进行重排。自动重排时左右页面不会留白边，也无需左右拖动显示其它文字或图片内容部分，只需不断点击“下一页”即可。阅读就这么轻松！

OfficeSuite的表现也与Documents To Go一样完美，自动重排时文字与图片显示比例适中，内容显示完整且不留白边。

QuickOffice打开文档时也会自动重排，重排效果不错，不会出现留下白边或显示不完整的现象。但是当文档中含有图片时，图片右侧显示不完整（图32）。

OliveOffice也会在打开文档时自动重排，而且效果不错（图33），只是文字略小了些，可点击页面中的浮动缩放按钮放大或缩小文字。另外，在自动重排时，文档中的图片也会缩放到适合的大小，可显示完整图片。

Kingsoft Office移动版在打开文档后，显示原文档页面大小内容，由于屏幕较小，因此缩小显示时看不清原文（图34）。即使点击右上角处的放大按钮全屏显示，也需要手工调节显示比例。双击屏幕，软件会自动进行重排到适合屏幕的页面大小，但是自动重排不够完美。特别是某些居中显示的内容部分，在自动重排后页面左侧或右侧的显示内容会不完全，而另一侧则会留出空白显示部分，需要左右拖动页面才能看到其它部分（图35）。而且，自动重排后的显示比例还是略小了些，文字看起来比较费劲。

（2）显示比例调节

Documents To Go和OfficeSuite的自动重排功能，可以调节到最完美的显示模式，另几款办公软件则在自动重排后可能需要调节显示比例，才能达到最完美的阅读效果。

调节显示比例，一种方法是使用调节按钮，另一种则是发挥多点触摸屏的优势，双指触碰缩放。OfficeSuite和Kingsoft Office均提供了这两种调节模式，其它的几款软件则只提供了其中的一种方式。

（3）放大显示原始图片

图文混排的文档经过自动重排后，可以很清晰地在掌上设备查阅文字内容，但是图片往往被缩得很小以至于根本看不清。虽然各办公软件提供了显示比例调节功能，可通过放大页面查看图片内容，但是这依然



28 OliveOffice丢失图片与公式

29 Kingsoft Office移动版无法显示公式与图片



30 Documents To Go按屏幕页面大小自动进行文档重排



31 重排图片显示完整

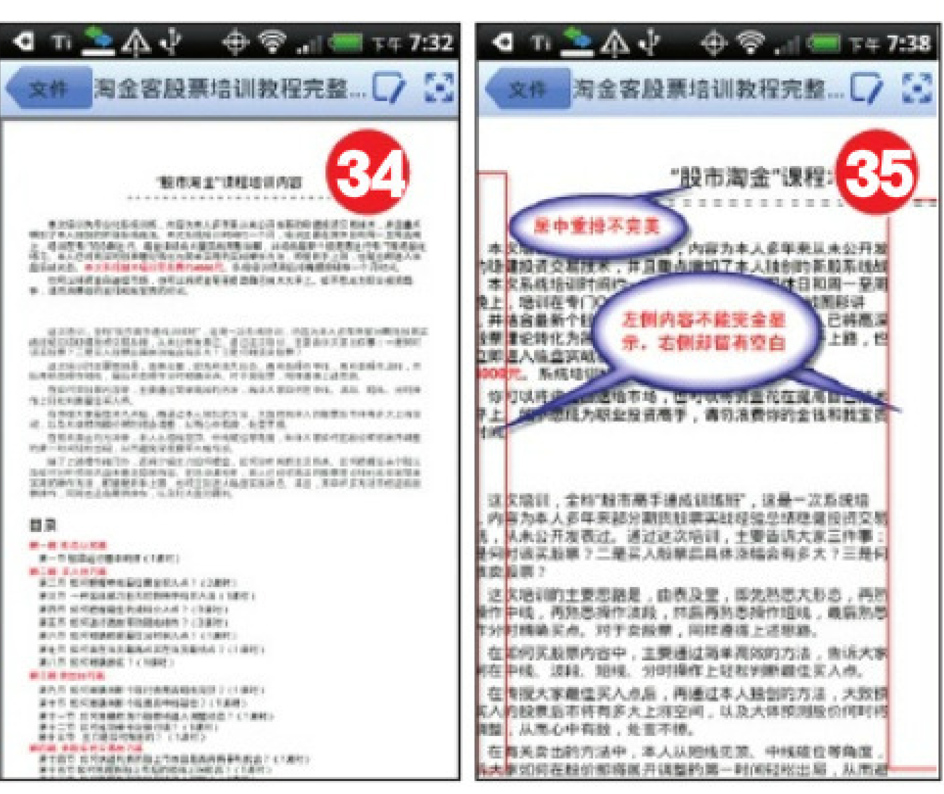


32 QuickOffice重排图片显示不完整



33 OliveOffice的自动重排效果





34 Kingsoft Office移动版默认显示原文档页面格式

35 居中显示的标题导致左侧文字显示不完全

存在两个缺点：首先，查看包含大量图片的文档时，来回切换显示比例非常麻烦；其次，如果在PC电脑端编辑的原始文档中，图片本身已经被调节到较小时，在掌上设备再放大显示比例，依然看不清图片内容——只有直接显示文档中嵌入图片的原始大小，才能看清图片内容。

在几款参评软件中，仅Documents To Go提供了放大显示原始图片功能。在Documents To Go中查阅Word文档时，只需点击嵌入图片，便会弹出图片的原始大小内容（图36）。按下一返回键，则可又返回文档重排查阅模式，图片内容清晰可见的同时还无需来回切换显示比例，极为方便快捷。

5.Word文档编辑功能测试

几款参评办公软件都提供了最基本的新建文件、选择、复制、粘贴、删除、撤消和恢复等编辑功能，并可为选择的文字内容设置粗体、斜体、下划线格式，还可选择字体型号和大小（图37）。但仅仅这些最基础的编辑功能是不够的。

Documents To Go中提供了段落设置、项目符号、增加/减少缩进等丰富的格式设置功能。插入功能支持插入分页、书签、超链接和表格等，但居然不支持插入图片，这是一个很大的缺憾（图38）。视图功能也很强大，可支持文档页码、目录、书签跳转，查看注释、脚注和尾注等。另外，Documents To Go还支持设置文档作者、跟踪修订选项、转换文档格式等首选项功能，可方便地将文档在DOC与DOCX中转换（图39）。

QuickOffice只提供了基本的编辑功能，可插入图片并调节图片大小尺寸（图40）。此外，它的格式设置与视图功能非常弱，也不支持插入分页符、超链接等功能。但QuickOffice有一些特色功能，例如可朗读文档内容、直接搜索选择的文档文本内容、插入摄像头拍照等。

OliveOffice的基本编辑功能也不完善，居然不支持撤消和恢复操作，这真是令人不可思议。它只提供了最基本的字体格式设置，此外没有其它任何编辑、格式、视图功能，我们只能进行最简单的文字修改和字体格式设置。

与Documents To Go一样，OfficeSuite的文字编辑、格式设置、图片和表格、视图功能等都非常强大，可对文档进行全面的编辑设置操作。而且OfficeSuite支持Documents To Go所不支持的图片插入功能，但也不支持调节已插入图片的大小（图41）。OfficeSuite拥有更为全面的分隔符功能，可以插入包括分页、行、栏、节等分隔符（图42）。另外，OfficeSuite插入表格后（图43），虽然不支持调节表格的大小，但是表格不会像Documents To Go那样影响重排的显示效果，而且可以直接滑动表格却不拖动影响重排的文字，非常方便编辑。OfficeSuite还提供了文档密码保护功能，可为当前文档设置权限密码（图44）。

Kingsoft Office移动版也只提供了基本的文字编辑与字体格式功能，不支持其它高级编辑功能。唯一值得称赞的是，在Kingsoft Office移动版中内置了格式样式列表，可方便地设置文字段落的格式样式（图45）。



Documents To Go中显示原始图片

基本的字体格式功能



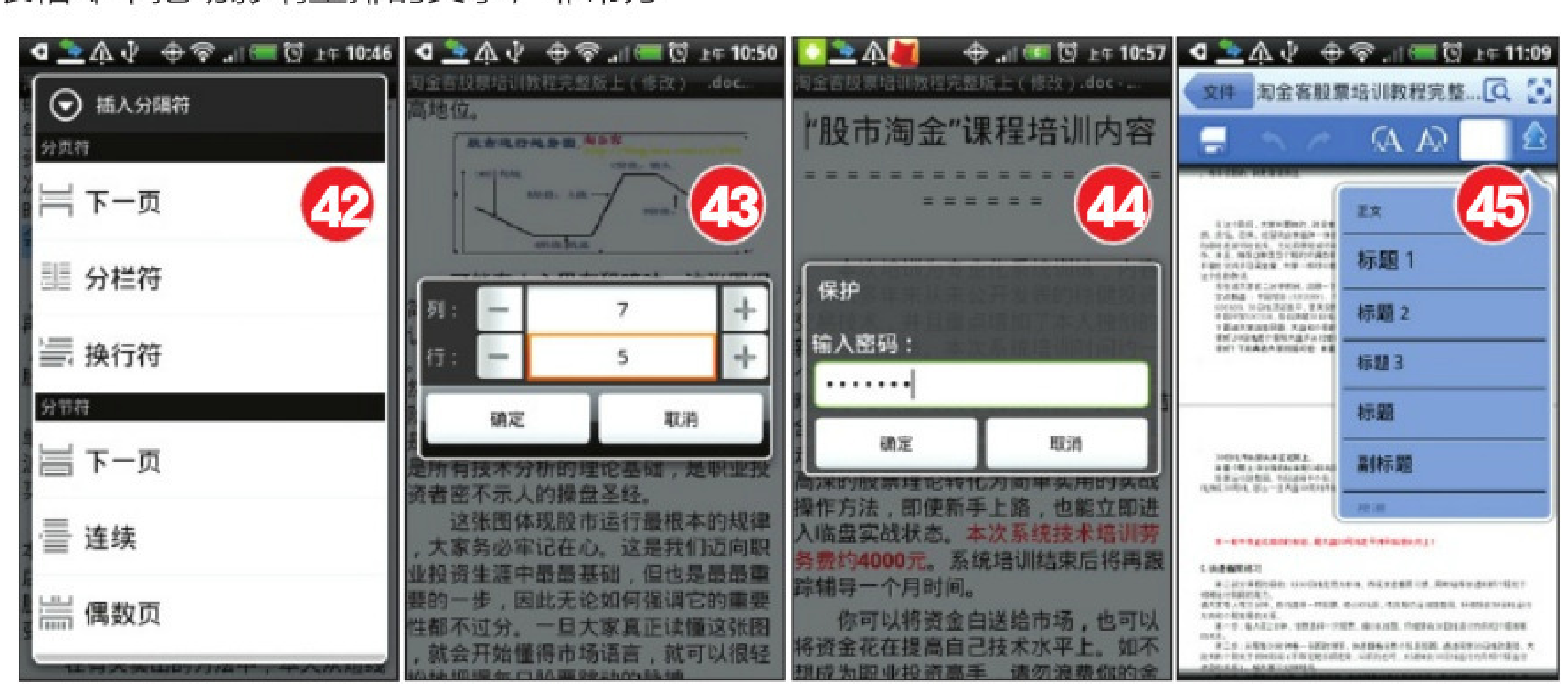
Documents To Go插入功能很全面

DOC与DOCX文档转换



QuickOffice可调整图片大小

OfficeSuite的插入图片功能



OfficeSuite更为全面的分隔符

OfficeSuite的插入表格功能

设置保护密码

Kingsoft Office移动版的格式样式列表

点评

参评的几款软件都提供了不错的Word文档阅读体验，但是从打开文档的速度，文件兼容性及对大体积文件的支持这几个最重要的项目来说，唯有Documents To Go和OfficeSuite表现最好。其它几款软件都或多或少的存在速度慢、兼容性不好，或者不支持大体积文件等问题。在这两款软件中，又以Documents To Go表现最优秀，尤其是在打开大体积文件时的飞快速度，以及在查阅文档时可放大显示原始图片这两点最为出色。

在Word文档编辑功能上，也同样是Documents To Go和OfficeSuite领先于其它几款软件。其中OfficeSuite能较好地支持图片与表格的插入和编辑，比Documents To Go功能更全面一些。

如果平时以查阅Word文档为主的话，Documents To Go是最好的选择，但如果要经常编辑一些Word文档，OfficeSuite则是首选。

Excel文档查阅与编辑功能

软件名称		Documents To Go	QuickOffice	OliveOffice	OfficeSuite	Kingsoft Office
文档支持格式与兼容性	各版本xls格式支持	√	√	√	√	√
	cvs表格支持	×	×	×	√	×
	多工作表支持	√，菜单切换工作表	√	√，菜单切换工作表	√	√
	5MB数据表	√	×	×	√	√
	表格样式及图片	√，图片忽略，表格显示正常	×	×	√，图片忽略，表格显示正常	√，图片正常显示，表格有变形
文档阅读体验	显示比例调节按钮	√	×	√	√	√
	指触缩放	×	√	×	×	√
	单元格内容完整显示	√	×	×	√	将表格转换为HTML网页格式，不能执行任何数据表操作
	查找数据内容	√	√	×	√	
	跳转到数据	√	√	×	√	
	显示单元格内容	√	×	×	√	
	冻结窗格	√	×	×	×	
	锁定行列	×	×	×	√	
基本编辑功能	修改删除数据表格等常用编辑操作	√	√	×，不支持撤消恢复操作	√	
	行列插入与删除	√	√	√	√	
	查找替换	√	√	×	√	
数据表格格式	字体格式	√	√	√	√	
	单元格数字格式	√	√	√	√	
	单元格对齐	√	×	×	√	
	单元格边框	×	×	×	√	
数据表高级功能	插入工作表	√	×	×	√	
	自动求和	√	×	×	×	
	函数公式	√	√	×	√	
	单元格批注	√	×	×	√	
	插入图表	×	×	×	√	

使用掌上移动设备分享Excel表格文件是非常方便的，有时也需要对表格做些小小的修改。各款办公软件能否正常打开阅读Excel数据表格，并对其修改呢？

1.支持文档格式与兼容性

同样的，Excel数据表格也有不同的软件版本所创建编辑的文件，包括微软的Excel 97到Excel 2010。参评的各款软件都支持各版本Excel创建的XLS数据表文件，但是仅有OfficeSuite兼容并可打开CVS数据表格文件（图46）。

这里为了测试各软件的文件兼容性，选择了一个多工作表的数据薄，并且数据设置有颜色与背景图片样式（图47），文件体积为2.5MB。



OfficeSuite兼容CVS数据表格

测试用表

OfficeSuite、QuickOffice和Kingsoft Office移动版可以正常显示各工作表，并可通过工作表标签方便地切换操作（图48、图49）。而Documents To Go和OliveOffice默认只能显示数据表格文件中的第一张工作表（图50），没有提供工作表标签，需通过菜单命令切换到其它工作表（图51）。另外，在测试过程中发现，QuickOffice和OliveOffice在打开2.5MB左右的数据表文件时会经常出错关闭或者提示无法打开。

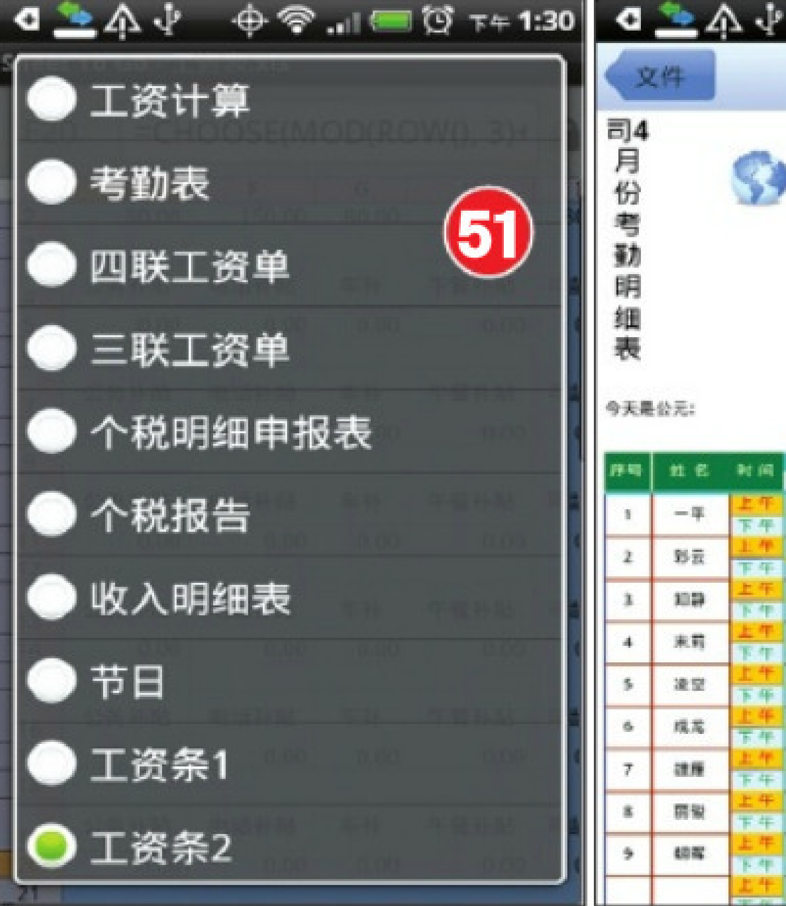
Kingsoft Office移动版在打开测试文档后，发现图片位置不正常，导致表格有些变形，但其它图表样式都是完全正常的（图52）。OfficeSuite和Documents To Go虽然丢失了测试文档中的背景图片，但是其它图表样式显示完全正常，没有变形的情况（图53）。

OfficeSuite可显示多工作表数据表格

注意QuickOffice界面底部的多工作表



Documents To Go只显示第一张工作表



Documents To Go使用菜单命令切换工作表



Kingsoft Office移动版图片导致表格变形



OfficeSuite忽略了图片，而表格显示正常

2.数据表格查阅测试

Documents To Go和OfficeSuite都提供了全面的视图阅读功能，可以获得比较完美的数据查看效果。

在QuickOffice和OliveOffice中，都不支持单元格内容完整显示，只能显示单元格大小部分的内容，在查阅数据表格时比较不便（图54）。尤其是OliveOffice的视图功能非常弱，最基本的查找跳转功能都没有。

Kingsoft Office移动版则完全不支持数据表的视图功能，事实上Kingsoft Office在打开数据表格时，是将XLS数据表格转换成了HTML网页格式，因此根本不能对数据表执行视图或其它编辑修改操作。



QuickOffice不能显示完整内容

QuickOffice设置数字单元格格式

OfficeSuite的边框格式设置

3.数据表编辑与格式功能测试

除了OliveOffice和Kingsoft Office移动版外，几款软件都具备基本的数据表编辑功能，而OliveOffice的Excel却与Word一样，不支持最基础的操作撤消和恢复功能。

几款软件都支持对数据表单元格的数字格式进行设置，内置的类型都比较全面（图55）。Documents To Go和OfficeSuite均可设置单元格中的内容对齐方式，OfficeSuite还提供了独有的边框设置功能（图56）。

4.高级表格功能测试

参评的几款软件中仅有Documents To Go和OfficeSuite提供了插入工作表、插入函数公式（图57）、单元格数据批注等高级功能。QuickOffice也提供了函数功能，但不能直接从菜单命令工具栏中选择插入，需要在单元格内容修改处点击前方的“Fx”按钮，才可以打开函数选择窗口。而且函数说明是英文的，使用起来较为不便。

OfficeSuite中还提供了强大的图表功能，这是其它几款软件都不具备的。选择要制作生成图表的数据行列，再选择插入图表并设置图表类型。软件支持饼图、柱状图等多种图表，生成的图表效果非常不错。



OfficeSuite插入函数公式

点评

在Excel文档表格功能测试中，可以看出国产的Kingsoft Office移动版仅仅只是一个极为简单的Excel表格文档查看器，不具备任何编辑修改功能，在此轮测试完全被踢出局，让人很失望。

余下来的几款软件，依然只有Documents To Go和OfficeSuite对Excel数据表格的显示效果最好，而且数据表格处理功能更为强大全面。其中OfficeSuite能够支持插入图表功能，因此更胜一筹。

PPT与PDF文档阅读编辑功能的简单测试

在办公中最常碰到的除了Word文档与Excel数据表格文件处理外，还经常碰到PPT幻灯片播放和查看PDF电子书的需要。当然在掌上设备上对PPT幻灯片和PDF电子书进行大量的修改处理是不太可能的，相应的对软件编辑功能要求也不高，所以这里我们仅PPT和PDF文件阅读编辑功能作一下简单的测试。

1.PPT幻灯片阅读与编辑功能

软件名称		Documents To Go	QuickOffice	OliveOffice	OfficeSuite	Kingsoft Office
文档支持格式与兼容性	各版本PPT格式支持	√	√	√	√	√
	15MB大文档测试	√	√	×	√	√
	大文档打开速度	3秒	7秒	×	7秒	35秒，经常卡死
	幻灯片样式及图片显示	√	√	×	√	√
文档阅读体验	显示比例调节按钮	√	√	√	√	×
	指触缩放	×	×	×	×	√
	自动调整页面	×	√	×	×	×
	自动强制横屏	×	√	×	×	
	幻灯片演示	×	√	×	√	×
	换页方式	左右滑动	上下滑动	左右滑动	按钮点击	按钮点击
	跳转到指定幻灯片	√	×	×	√	×
幻灯片编辑功能	文字编辑	√	√	√	√	不能编辑幻灯片
	调整文本框位置及大小	×	√	×	×	
	查找替换	√	√	×	可查找不能替换	
	幻灯片大纲视图	√	×	×	√	
	复制/删除幻灯片	√	√	√	√	
	插入幻灯片	√	√	√	√	
	幻灯片顺序调整	√	√	×	√	
	添加注释	√	×	×	√	
	插入删除图片	×	√	×	×	
	调整图片位置及大小	×	√	×	×	

各款软件都能支持常见的PPT幻灯片格式，对于大体积的PPT文档，Documents To Go打开的速度最快，15MB的测试文档，只需3秒左右就可以打开。QuickOffice和OfficeSuite的打开速度也比较快，Kingsoft Office移动版在打开过程中常常卡死，最快也需要半分钟以上的时间。OliveOffice不仅无法打开测试文档，甚至连其它体积大于2MB的文档也会在打开时出错。

QuickOffice 在打开幻灯片后会自动调整幻灯片大小到适合页面，阅读起来非常方便（图58）。QuickOffice 和 OfficeSuite 都提供了幻灯片演示自动播放功能。QuickOffice 支持自动横屏，即使在关闭了掌上设备的自动横屏功能的情况下，也能强制横屏，对于阅读横屏的幻灯片非常方便。在跳转到指定幻灯片时，OfficeSuite 会提供缩略图，操作很直观（下页图 59）。



QuickOffice自动调整幻灯片显示

Documents To Go 和 OfficeSuite 提供了大纲视图功能，可以方便地修改幻灯片文字。两款软件也支持调整幻灯片顺序、插入或删除幻灯片等常用的编辑功能。QuickOffice 的编辑功

能则更为强大，支持前两款软件不能进行的文字框位置及大小调整功能和图片插入与调节大小功能，并支持摄像头拍照插入（图60）。

点评

在这轮测试中QuickOffice的表现最为出色，可将幻灯片重排至最适合阅读的格式，并可自动强制横屏，并提供了自动播放演示幻灯片等功能。同时QuickOffice还拥有最为强大全面的幻灯片编辑功能，这是其它几款软件所不能相比的。

此外，Documents To Go和OfficeSuite也是不错的选择，阅读幻灯片很方便，并提供了基础的编辑功能。



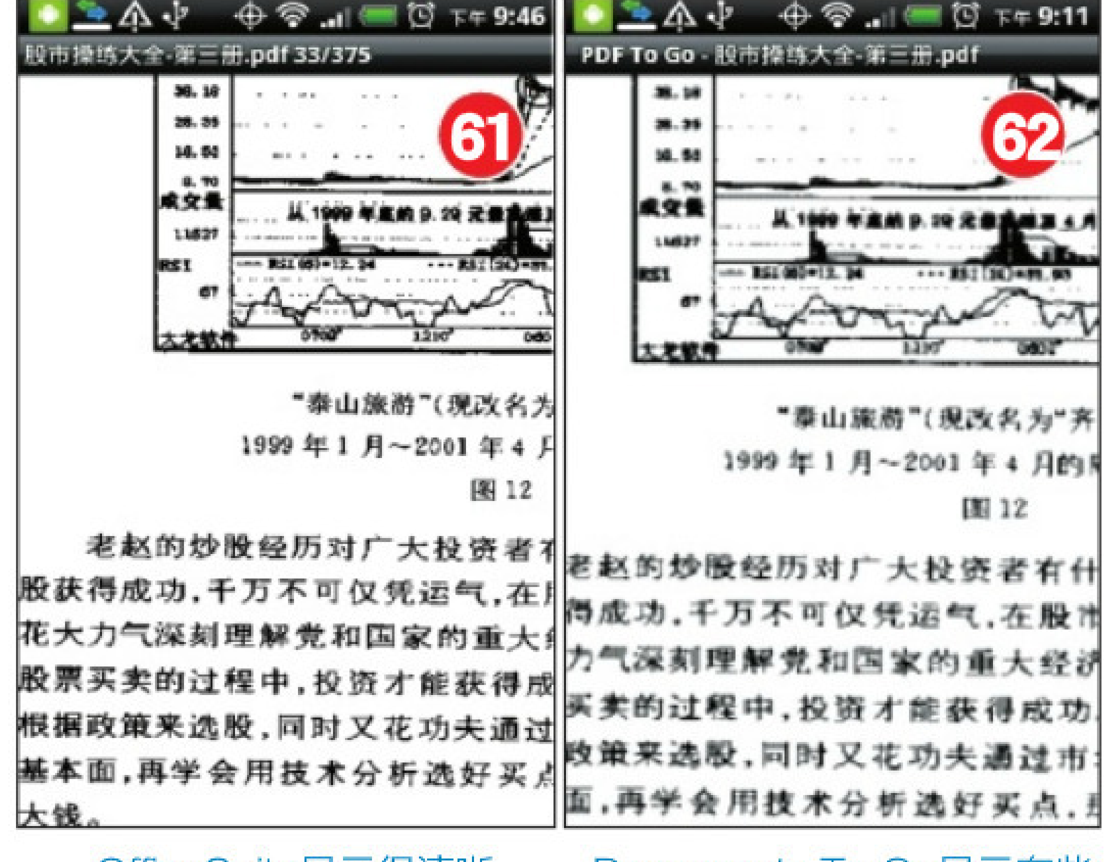
OfficeSuite跳转到指定幻灯片　QuickOffice调节图片大小及位置

2.PDF电子书阅读与编辑功能测试

虽然阅读PDF电子书有专用的Adobe Reader软件，但作为一个完整的办公套件软件，同样也需要提供PDF电子书阅读与简单的编辑功能。

PDF电子书的体积通常都比较大，Documents To Go对大体积的PDF文档支持非常好，打开速度非常快，在阅读中切换页面浏览也很流畅。QuickOffice和OfficeSuite表现也不错，较差的是OliveOffice，无法打开大体积文档，而国产的Kingsoft Office则根本不支持PDF电子书。

由于许多PDF电子书是扫描生成的，因此图书清晰度并不太高，此时各款阅读器的显示质量就非常重要了。但是在测试中发现，在相同的显示比例下，比起OfficeSuite来说（图61），其它几款软件的显示质量都不是太好，显示字迹较为模糊，清晰度差了许多（图62）。



OfficeSuite显示很清晰　Documents To Go显示有些模糊

Documents To Go、QuickOffice都提供了跳转到指定页码、书签等实用的阅读功能。QuickOffice支持强制横屏，而Documents To Go则提供了某页单独旋转的功能，对于一些要旋转方向的页面阅读起来也是很方便的。虽然OfficeSuite的显示质量最好，但可惜的是它不支持书签功能，不方便保存阅读进度。

虽然PDF电子书的编辑功能极少用到，但Documents To Go中依然提供了基本的文字编辑功能，其它几款软件都不支持编辑。

点评

OfficeSuite的显示质量最高，但是不支持书签功能，阅读操作略有不便，而Documents To Go、QuickOffice则在显示质量上略差，但阅读操作较为方便，可根据自己的需要进行选择。



结语

在各项测试中，参评的各款软件表现各有差异，但综合测试结果发现，**Documents To Go、OfficeSuite和QuickOffice都是非常优秀的。**

Documents To Go在各办公文档的阅读上非常方便，同时也提供了全面的编辑功能，而OfficeSuite则在编辑功能上更加强大一些。不过由于不支持iOS平台，因此iPhone或iPad用户就不能选择OfficeSuite了。QuickOffice整体功能也很不错，而且拥有一些特色功能是前面两款软件所不具备的。

OliveOffice各方面功能都较差，不推荐选择。国产的Kingsoft Office除了界面让人耳目一新外，在实际的功能测试中却让人非常失望！

此外，各款软件还具备云存储同步功能，支持Google Docs或相应的网盘存储。虽然在文中没有进行对比，但是这些功能也是比较实用的。



抓住狐狸的“尾巴”
——Firefox 6特色功能全介绍

■北京 世界

关键字：Firefox 6特色功能

编者按： Firefox 6岁了。作为互联网世界最重要的Web浏览器开源项目之一，Firefox拥有全球约20%的市场份额和超过70种的语言版本。很难想象在7年之前，当时的Web浏览器市场还是被IE所完全统治。而Firefox则通过“创造一个更好的浏览器来满足用户需求”这种完全不同的理念改变了一切，当然它也从此走上了成功的道路。

虽然距离上一个版本Firefox 5仅仅过去2个月的时间，而Firefox 4也是在今年3月21日正式发布的，但是这一次重大版本的更新还是带来了很多新鲜的特性，包括全新的界面、更易用的功能、更快的速度、更强的安全防护，甚至是更完善的开发者工具。下面我们就来看看近几次更新之后，几个比较重要的新功能。

应用标签





现在的互联网上有着许多我们用起来更像是程序的网站（相对静态页面而言）。诸如Gmail或者微博就是如此，它们习惯于完成任务，并且会自动更新，每当网站有改变的时候就会通知你。如果每天上网打开浏览器都要登录这类网站，笔者建议你一定要试试“应用程序标签”这个功能。它能将每个网页的标签页固定在标签栏的左端，仅显示该网站的图标，只占用极少的空间（图1）。一旦网页有了新的更新，比如收到了一封新邮件，或是微博有更新，应用标签会通过蓝色高亮来通知。这一切你只需在每个标签页点击右键，选择“固定为应用程序标签页”即可，非常方便。

应用标签不会因为Firefox的退出而关闭，在下次启动浏览器时，它们仍会作为应用程序标签页来打开。如果某些网站没有自动刷新的功能，还可以在任一标签页上右键选择“重新载入全部标签页”来实现（图2）。如果之后的版本能刷新单独的应用标签就再好不过了。



拒绝跟踪

从Firefox 5开始，“请勿跟踪”功能就备受业界的瞩目。简单地说“请勿跟踪”意在为用户的浏览行为被网络监测和使用的时候提供更多的控制权，这个特性可以让用户告诉网站他们想要退出在线行为的监测。

我们知道在线广告网站通常是利用Cookie来识别互联网用户，提供给他们特定的广告。用户可以通过删除Cookie，不接受Cookie，或者有选择性地禁用Cookie来防范他们的在线活动被跟踪。然而，这些方法都有一个缺点，那就是用户在处理Cookie的时候扮演的是主动角色，不是所有的人都会通过上述方法来保护自己的隐私。与此不同的是，“请勿跟踪”的方法将允许用户通过简单地开启一个浏览器选项，指明他们不希望接受以广告为目的的跟踪。其结果是，每次请求调入页面时，浏览器都会向服务器发送一个表明用户不想被跟踪的HTTP头。此举将尊重用户隐私的责任直接放到了广告

商。总之，在隐私保护方面，我们总算是又有了个选择权！

在Firefox中，可通过“工具→选项→隐私”中的“追踪”设置“告诉网站我不希望被追踪”，鼠标勾选一下即可轻松完成（图3）。



Firefox中内置的同步功能

功能强大的“同步”功能从Firefox 4开始就已经内置进来了。无论是桌面电脑、笔记本、手机或者其他移动终端，只要是能够安装并运行Firefox的地方，就可以非常方便地将用户的设置、密码、书签、历史记录、打开的标签页以及其它定制信息进行同步。从此再也不用为新安装的Firefox而重复配置，误删的书签也能够全部找回。下面具体来看一下是如何操作的。

使用前我们需要在“选项”的“同步”选项卡中进行配置。点击“设置Firefox同步”。假设我们没有账户，选择“创建一个新账户”，并填好账户资料（图4）。点击左下角的“同步选项”按钮，在这里我们可以为需要同步的电脑设置别名和修改同步内容（图5），完成后点击下一步。

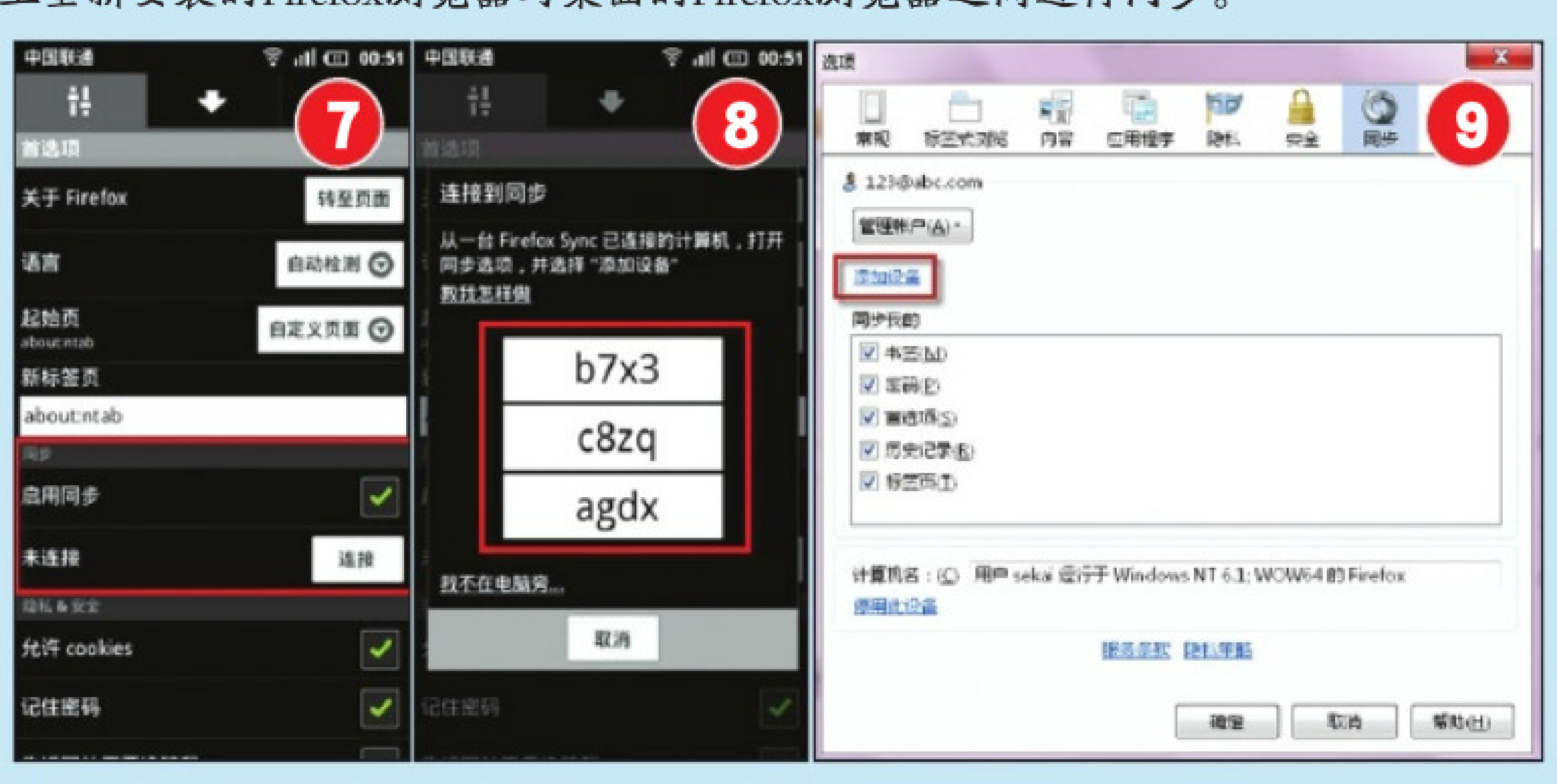
Firefox为了保护隐私的安全在同步数据上传之前都会为其进行加密。文本框中那一长串字符就是为用户随机生成的“同步密钥”（图6），在你使用其他设备试图下载你的同步资料时，某些情况下需要再次输入它们，所以建议将密钥复制并保存到一个安全的地方。安装完成后就可以使用同步服务了。



接下来我们尝试将一部Android手机上全新安装的Firefox浏览器与桌面的Firefox浏览器之间进行同步。

场景一：我在电脑旁

在手机端Firefox的首选项中选择“启用同步”并单击下面的“连接”（图7），此时屏幕上会出现3组字符（图8），我们先不用管它。在PC端的同步选项卡中（此时账户已经登陆），点击“添加”设备（图9），相信聪明的读者已经开始将刚才在手机端看到的3组字符填写到PC端了。完成后会提示设备成功连接。



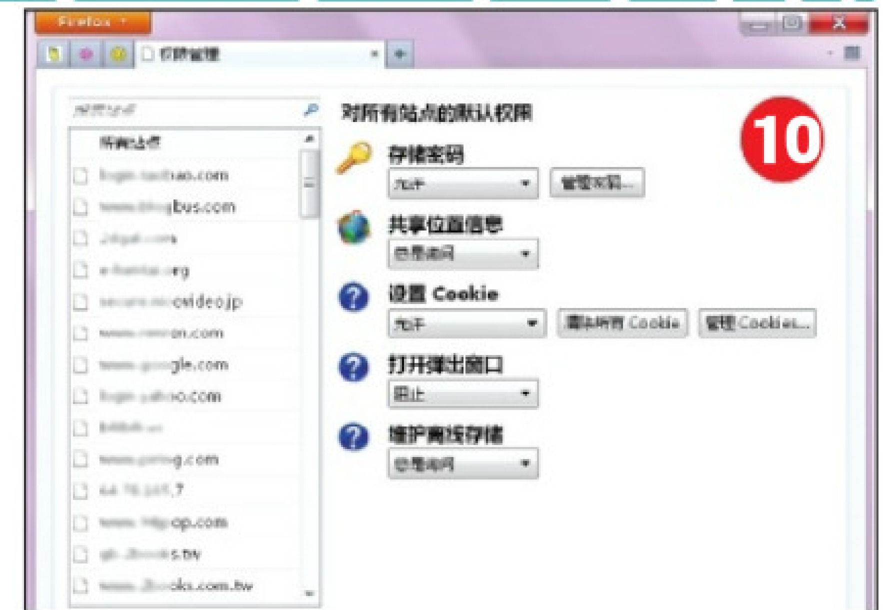
场景二：我不在电脑旁

重复场景一中手机端的步骤，当出现3组字符时点击下面的“我不在电脑旁”，接下来，输入你的账户名称（电子邮箱地址）、密码和一长串同步密钥（如果之前有妥善保存），并点击“连接”，一切大功告成。

同步功能虽然很方便，但是有人指出其中的“同步密钥”则有些鸡肋。比如当你在网吧想要同步家中电脑里Firefox书签的时候，有多少人会记得注册账号时提示你需要保存的那一长串咒语般的密钥？即使你当初保存成了文件，此刻也不一定带在身上，抑或是之前将密钥上传到了互联网某个地方，而你不得不花时间再去下载，总之这是一件很麻烦的事情。解决问题的办法，一个是让用户可选择是否使用密钥，另一个是让用户能够自己编写密钥，或者还有其他更好的方法，期待Firefox团队能够不断完善。

网站权限

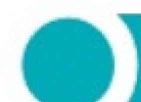
在浏览器地址栏中输入“about:permissions”便会开启“权限管理”页面。统一的网站权限管理可以让高级用户更快地调整每个网站的权限细节。其中包括是否允许存储密码、共享位置信息、设置Cookie、打开弹出窗口和维护离线存储（图10）。该管理页面还能统计出每个站点的访问次数，查看存储在该站点的用户名及密码，浏览、清理Cookie。



另外需要提醒大家的是，Firefox提供了管理用户名和密码的功能（可以在“权限管理”页面点击“管理密码...”查看），而且能够明文显示出每个网站所保存的密码。这本来是为了方便那些记性不太好的用户，但是电脑一旦

被某些木马入侵，或是很多人公用的话，这些密码就会非常轻易地被盗用。不过幸运的是Firefox还为我们提供了“主密码”功能（图11）。简单地说，“主密码”是Firefox隐私系统的又一层安全屏障，只要设置了主密码，那么Firefox在每次读取已保存的敏感信息时都要再次输入主密码确认（图12），最大程度上保护了隐私，强烈建议有需要的用户进行配置。





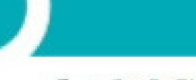
全新的开发工具

对于开发者而言，Firefox 6中的“暂存器”（Scratchpad）工具可能是最受关注的一个功能。用户可以从左上角全新的“Firefox”按钮中的“Web开发者”里找到，或者直接用快捷键“Shift+F4”调出。

“暂存器”的功能可以让开发者编写、执行、测试和调控JavaScript代码，而不需要再打开其他的编辑器程序。比如，我们想测试一段验证Email格式是否正确的JavaScript代码，在“暂存器”工具中完成编写后，点击“执行→运行”（图13），输出结果就直接在Firefox中呈现出来了，是不是很酷（图14）？

另外值得一提的是Firefox上有一款大名鼎鼎的Web前端开发和调试插件——Firebug也同样非常出色。除了包含Firefox自带的Web开发者功能以外，甚至还可以动态调整HTML/CSS代码，每一处修改的结果将会立刻显现（图15）。这对于那些追求完美效果的偏执狂来说实在是非常实用。希望Firefox也能从中吸取优点，在今后的版本中加入更多有益于开发者的功能。





其他特性

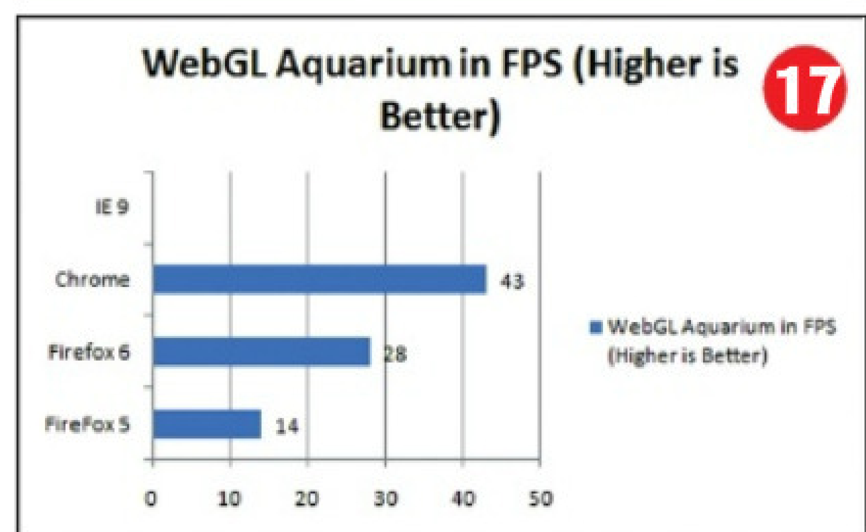
高亮域名

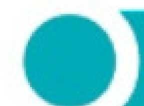
所有网站在地址栏中显示的地址都会被高亮其域名部分（图16），方便用户识别。其主要的用意是为了更好地防止伪装地址、钓鱼网站骗过用户的眼睛。不过笔者觉得这个小功能还有待完善，一来是高亮不够明显，二来认为现在的虚假网站经过很长时间的整治变得越来越聪明和精致，没有经验的人乍一眼看上去都不知道是不是官方的页面。所以通过高亮域名来鉴别网站也不是很可靠的办法，关键还是要善于利用搜索引擎，并时刻提高警惕。不过这一点小小的改进也是Firefox为用户处处着想的体现。



速度提升

全新的Firefox 6在速度及性能方面都带来了大幅提升，采用了全新的JaegerMonkey JavaScript脚本引擎。通过更快的启动速度和改进的硬件加速图像渲染，全面提高页面加载速度，只要使用5分钟你就会立刻感受到速度上的变化。从国外一家科技网站Laptop对新版本的Firefox进行的测试来看，与上一个版本相比，Firefox 6在WebGL测试中有了相当大的进步，虽然和Chrome相比仍然还有一段差距（图17）。相信在下一次更新之后Firefox 6会做得更好。





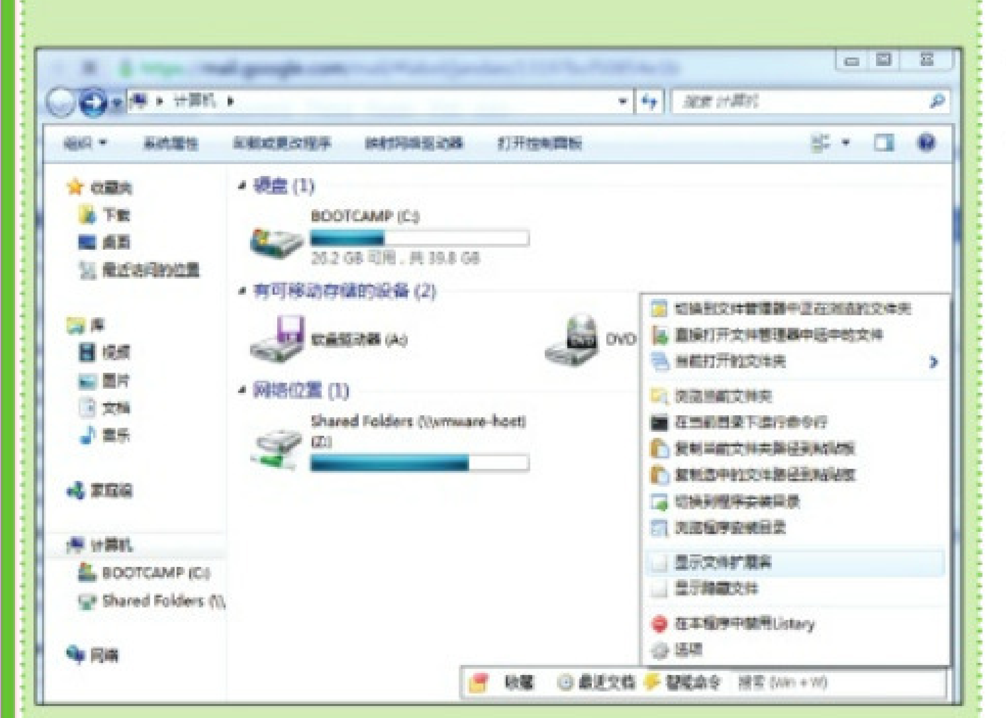
结语

从Firefox 5到Firefox 6，可以看出更新的重点在于增强了用户的隐私与使用网络资源的安全性，以及更人性化的用户体验，同时这也是整个浏览器市场的发展方向。根据Mozilla发布日程表，Firefox 7将于9月27日发布，让我们再次期待“版本帝”更大的惊喜吧！P

应用速递

最近有朋友询问笔者的Android手机用什么安全软件最安全？我回答说：不用安全软件最安全。其实笔者说出这话实属无奈，因为真的不知道哪款安全软件自身是安全的。对于市面上众多标称安全的软件，难道他说安全就安全吗？不见得，这个圈子里存在着太多贼喊捉贼的故事，与其让别人提供安全，不如自己来保护自己。首先不轻易从第三方应用市场下载安装软件，应首选各大软件市场，其次选择官网安装。最最重要的是不要乱下载，乱安装，尤其各种论坛的推荐，保不准就有骗子软件混迹于中。说到底，安全还是要自己把握。

■小众软件 大笨钟



Windows文件浏览增强工具——Listary

□大小：8.5MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.listary.com

Listary是一款Windows文件浏览增强工具，可以给普通的Windows资源管理器增加智能命令、最近文档以及收藏功能。Listary最简单的用法是打开“我的电脑”窗口，使用默认快捷键“Win+W”激活Listary工具栏，会在窗口右下角出现一个快捷菜单，包括收藏、最近文档和智能命令，它们也支持使用快捷键Ctrl+1、2、3即时调用。其中前两者可以快速跳转至不同路径，而智能命令则包括以下功能：切换到资源管理器中正在浏览的文件夹、直接打开资源管理器中选中的文件、在当前目录下运行命令行、复制当前文件夹路径到剪贴板、复制选中的文件路径到剪贴板、浏览程序安装目录、显示文件扩展名以及显示隐藏文件等功能，而且每项功能都可以自定义快捷键。Listary对个人用户免费，官方提供绿色便携版本，使用很方便。

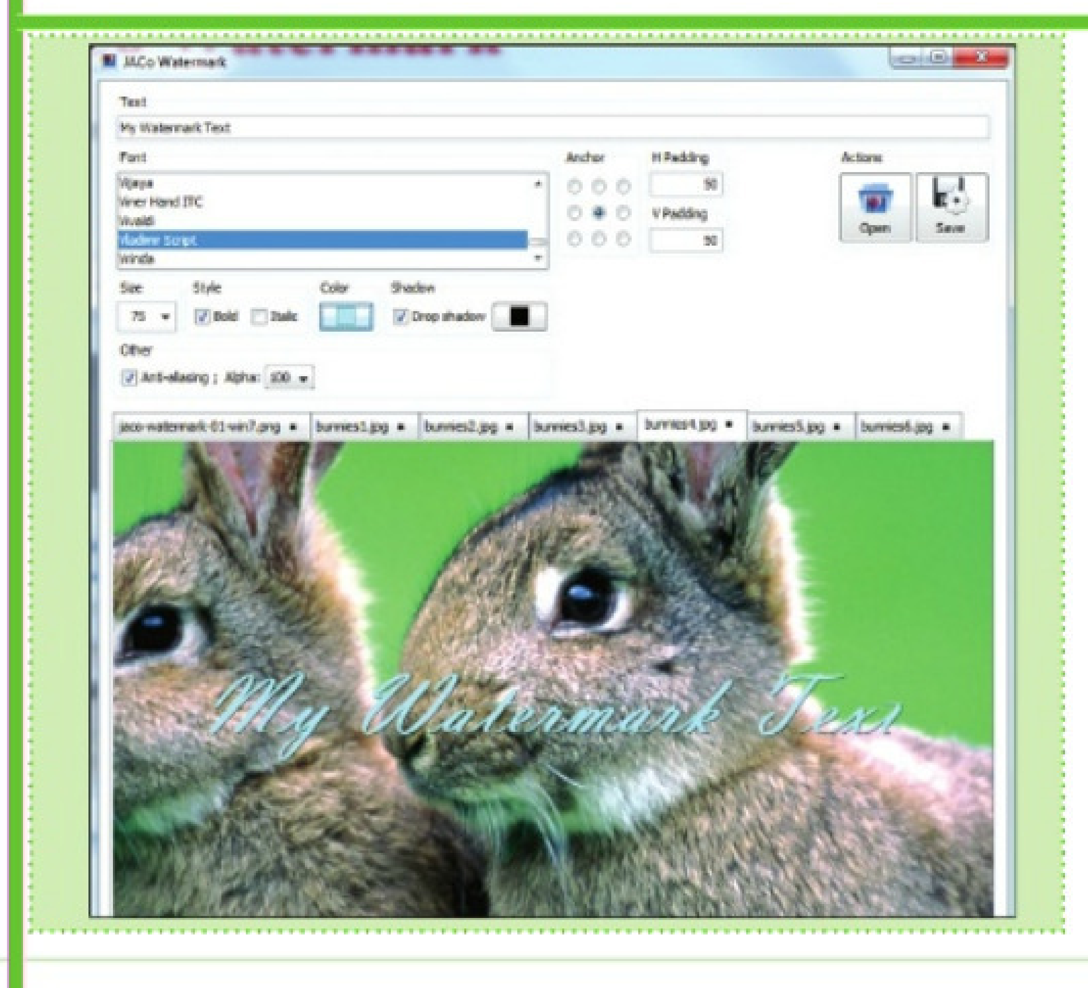
将你的笔记本变为无线路由器——Maryfi

□大小：2.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.maryfi.com

Maryfi是一款将无线网卡变为无线路由器的小工具，需要Win7以及微软Microsoft VirtualWiFi程序支持。在使用Maryfi之前，需要先进行一些设置。首先需要安装Microsoft VirtualWiFi程序，在微软官网可免费下载。其次安装Maryfi并运行，打开“控制面板→网络连接”，对无线网卡进行属性设置：切换到共享标签页，选择允许其他网络用户通过这台计算机访问互联网，点击设置，选择共享服务（IMAP3、IMAP4、SMTP、POP3、HTTP、HTTPS）确定后，可以看到网络连接中的无线网卡图标出来了共享字样，设置完成。再切换到Maryfi界面，设置Wi-Fi热点名称以及密码（WPA2），默认密码为“12345678”，点击“Start Hotspot”即可启动新的Wi-Fi热点。你的其他无线设备就可以通过该热点访问互联网了，这样出门在外就可以少带一台无线路由器。





为图片添加水印——JACo Watermark

□大小：60kB □授权：免费 □语言：英文

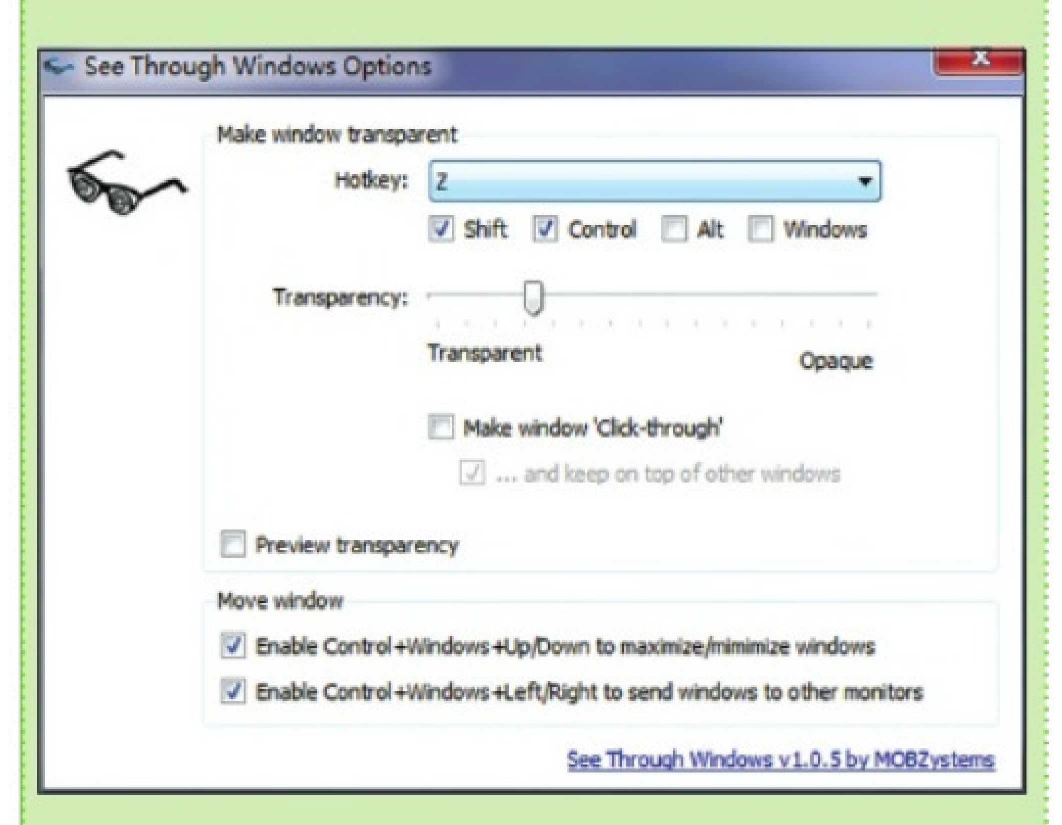
□下载：http://jaco-watermark.sourceforge.net

数码照片的兴起让分享变得更加容易，但如果想要保护版权信息就比较麻烦了，一个简单的方法是给图片添加水印。JACo Watermark是一款基于JAVA的水印添加工具，运行前需要安装JAVA环境。JACo Watermark可以将水印文字或者图片添加到照片上，可自定义位置、字体、样式、颜色阴影色以及透明度。界面十分简单，可以一次性处理多张照片，并且实时预览，是你保护图片的必备工具。支持常见的BMP、GIF、JPG、JPEG、PNG和WBMP等图片格式。

临时透明当前窗口——See Through Windows

□大小：530kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.mobzystems.com/tools/seethroughwindows



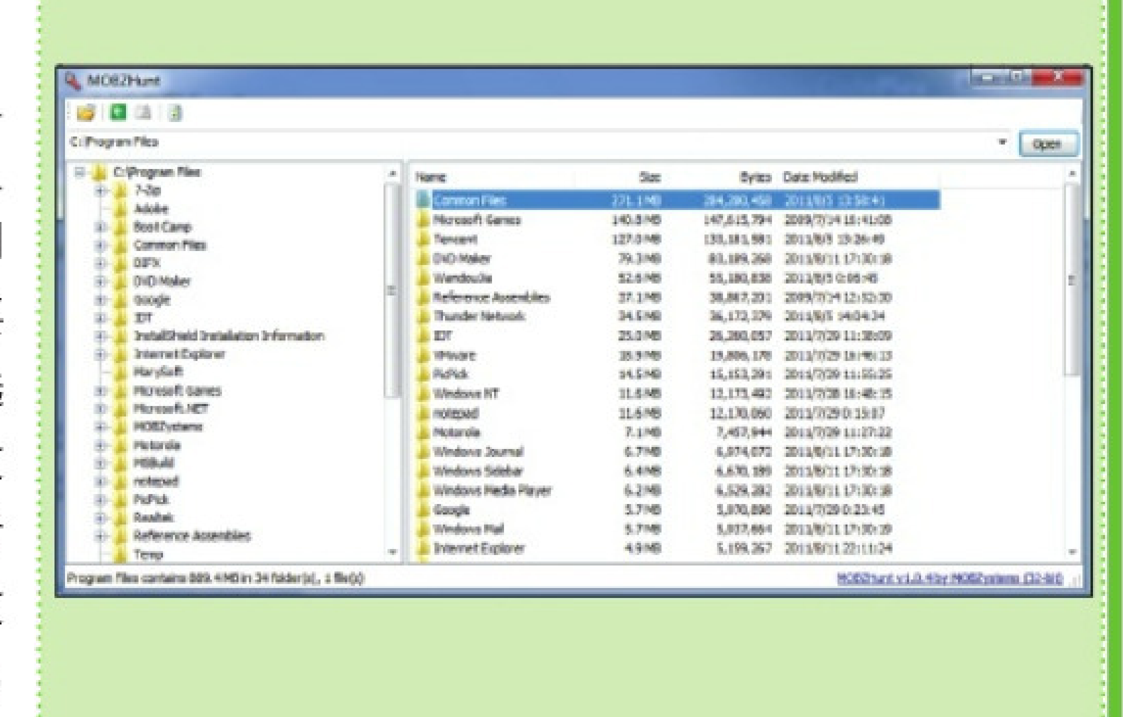
如果你有双显示器来处理多任务工作，那是十分让人羡慕的，如果没有也不必郁闷。今天笔者带来的See Through Windows也可以让你更从容地使用单显示器处理多任务。See Through Windows拥有一个简单的功能：通过快捷键临时透明当前窗口，以便浏览后面的窗口，再次按下快捷键，透明效果消失，恢复正常。这对于许多需要对比、阅读参考以及一些创作工作可以明显提高效率。当你在撰写文档时，临时需要参考另外一篇文章，再也不需要双手离开键盘去使用鼠标，只需按下默认快捷键“Ctrl+Shift+Z”就会将当前窗口透明，这时就可以看清下面的文章内容，再次按下快捷键，恢复为原来的状况。软件可以自定义和设置快捷键来调整透明度，对于双显示器用户，还可以用快捷键将当前窗口发送到另外一台显示器。在隐藏状态下，可以对下面的窗口进行操作，并再次隐藏，如需恢复只需切换到隐藏窗口按下快捷键即可。

快速寻找大文件夹——MOBZHunt

□大小：461kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://mobzhunt.codeplex.com

MOBZHunt是一款单一功能的小工具，可以帮助你快速找到占用空间的大文件夹。软件使用非常简单，安装后运行，选择需要扫描的路径，可以是整个磁盘，也可以是文件夹，不过建议不要选择整个磁盘，速度会比较慢，而且扫描出来的内容很乱。从程序文件夹、“我的文档”文件夹分别扫描是个不错的注意。选好路径后点击“Open”即开始扫描，很快就会在右边窗口显示出所有的文件夹大小，点击“Size”即可按从大到小排列，这样就可以很容易地找到占用磁盘空间的大文件夹了。



查看当前内存使用情况——RamMap

□大小：279kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://technet.microsoft.com/zh-cn/sysinternals/ff700229.aspx

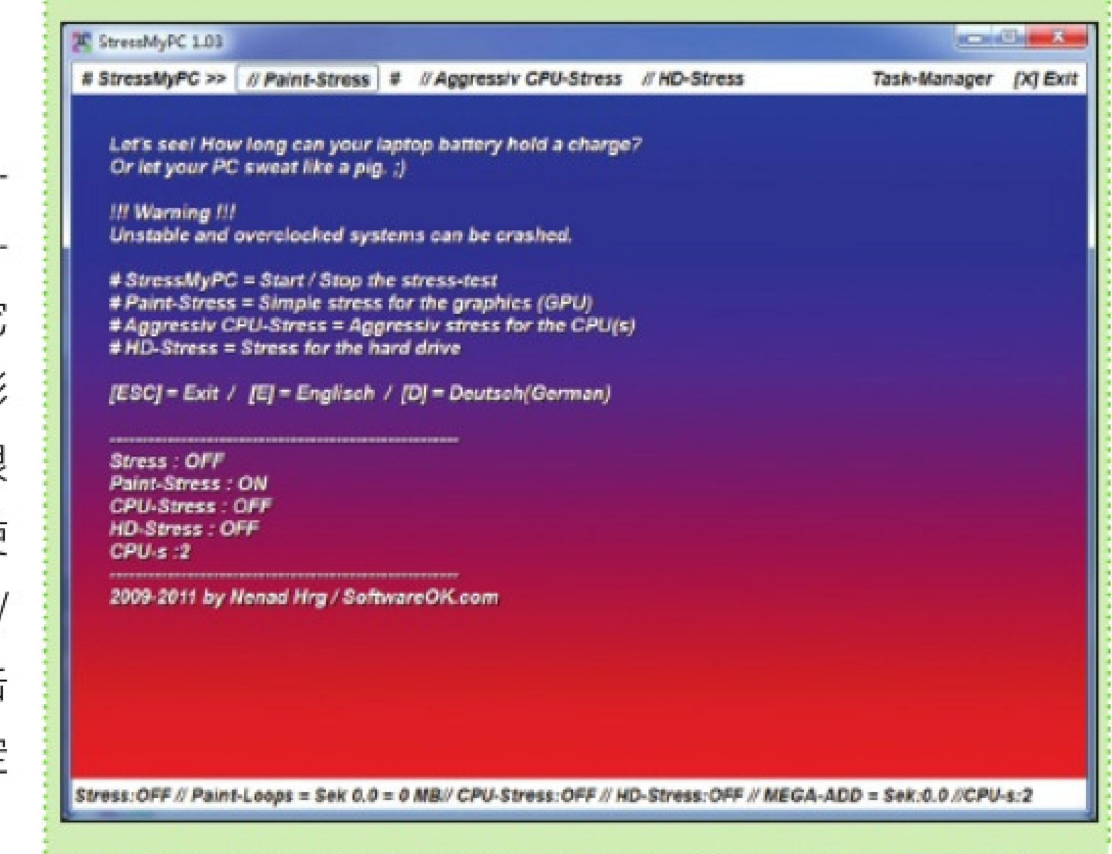
你知道在系统内存中目前有哪些文件吗？这里说的不是进程或者程序，而是即时保存在内存中的实际文件。包括已经加载到系统内存中的字体，驱动程序以及动态链接库。用RamMap可以很容易地看到非常详细的列表。高级用户尤其是开发者可以根据这些信息来优化系统，普通用户也可以很容易找到占用内存的大户，定位删除就能释放更多的内存了。

电脑压力测试工具——StressMyPC

□大小：15kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.softwareok.com/?seite=Microsoft/StressMyPC

StressMyPC是一款十分简单的个人电脑压力测试工具，它能够让你的CPU保持100%的运行状态，对显卡进行简单的图形压力测试，以及对硬盘进行测试。通过StressMyPC，你可以很容易得到笔记本电脑的续航时间，确定多久需要充一次电。软件使用非常简单，运行后选择标题栏的3项测试内容（Paint-Stress/CPU-Stress/HD-Stress），分别对应显卡、CPU和硬盘，点击StressMyPC即开始测试。StressMyPC作者特别提醒：不稳定或者超频的系统不宜使用，容易造成系统崩溃。





你是否听说过国内手机Wi-Fi的禁令呢？在过去很长的一段时间里，国内销售的手机是不允许添加Wi-Fi功能的，这是为了保护并强推国产无线局域网安全机制WAPI。但时至今日，带Wi-Fi功能的手机已经遍地都是，无论是高端机还是山寨机，Wi-Fi已经成为标配。而各大移动运营商也在加紧部署Wi-Fi基站，许多宽带提供商比如电信就为包月用户提供每个月几十个小时的Wi-Fi免费上网时间。身边也越来越多的出现了Wi-Fi热点，我们期待着有一天能在任何地方都可以享受Wi-Fi带来的高速互联网体验。

■小众软件 大笨钟

桌面小工具平台——酷鱼桌面

□**版本：**1.1 □**大小：**6.6MB □**授权：**免费软件 □**作者：**酷鱼桌面 □**平台：**WinXP/Vista/7

□**注册费用：**无 □**未注册限制：**无 □**主页：**http://ku-yu.com □**下载注册：**http://ku-yu.com



说明：酷鱼桌面是一款桌面小工具平台，可以为Windows系统添加个性化的桌面小工具。添加工具的界面酷似Mac OS X系统的DashBoard。类似产品需要强大的第三方工具支持才能成为一款优秀的软件，酷鱼桌面就提供了众多主题以及小工具。其官方网站自带了详细的开发教程为开发者提供了帮助。对于普通用户，安装酷鱼桌面后，就可以从酷鱼桌面官网下载各种资源，双击即可安装，其中包括各种样式的天气预报，很漂亮的玻璃球快捷方式、课程表、迷你相框等实用工具，以及由开发者上传的特色主题。

点评：Win7自带了小工具，但功能并不强大。这或许是Windows系统的生存之道，将核心功能以外的其他机会留给第三方去开发，从而保证一个稳健的生态系统。

在XP下也能快速查看文件位置——Open Link Folder

□**版本：**1.0 □**大小：**11kB □**授权：**免费软件 □**作者：**ioxiu □**平台：**WinXP □**注册费用：**无

□**未注册限制：**无 □**主页：**http://www.ioxiu.com □**下载注册：**http://www.ioxiu.com/2011/08/2921.html

说明：这是一款小巧的Windows外壳扩展工具，功能很简单，给WinXP系统添加类似Win7系统下右键菜单的“打开文件位置”功能。传统的Windows系统里，要想打开快捷方式所在原始路径需要多个步骤，一般为：右键快捷方式→“属性”，点击“查找目标”才能打开原文件夹。有一款叫FastFolders的软件可以为右键添加菜单直接显示原文件夹内容，但可惜其多年来15美元的售价让人无福享受，不过本次介绍的这个小程序也能解决此问题。安装时点击压缩包中的Reg.bat文件即可，如不想使用了运行Unreg.bat可以进行卸载。

点评：小工具解决大问题。历来复杂的软件都不太受到一些人的待见，一来界面复杂，二来使用困难。而这类超级小巧的辅助工具能在平时的电脑使用中为使用者节省许多力气。



像飞一样的搜索——CJC超级硬盘快搜

□**版本：**3.35 □**大小：**492kB □**授权：**免费软件 □**作者：**CJC □**平台：**WinXP/Vista/7

□**注册费用：**无 □**未注册限制：**无 □**主页：**http://soft.xcjc.net

□**下载注册：**http://soft.xcjc.net/?action-viewthread-tid-6424



说明：CJC超级硬盘快搜是一款速度超快、超易用、超小巧的硬盘搜索软件。其特色为文本内容搜索和自定义搜索方案。比如内置的Windows垃圾文件方案，已经预设了一般Windows垃圾文件所在文件夹，文件扩展名，选中该方案后直接点击开始搜索，就能找到目前系统内的垃圾文件；内置的图片方案可以找到所有的图片格式等。根据过滤条件，你还可以设置自己的搜索方案，自定义过滤支持使用通配符搜索特定的文件、文件类型、只搜索常用文本文件、排除特定文件类型以及指定的修改日期与文件大小等。通过这些条件，可以定制非常详细的搜索方案，之后就可以一键搜索了，非常方便。

点评：一提到搜索，多数人可能会首先想到那些能在互联网上瞬间帮你搜索到制定内容的搜索引擎网站。但电脑上的搜索工具，一个Windows自带的搜索功能是完全不够用的。笔者十分喜欢的Everything搜索工具，虽说有着十分优秀的搜索速度，也支持正则表达式，但特定搜索以及文本内容搜索却不如CJC超级硬盘快搜这般方便，尤其是自定义搜索方案，可以为用户省下许多力气。



在Google大力培养下的Android系统如今已经取得了傲人的成绩，在收购摩托罗拉移动后，Google拥有了优秀的智能手机设计团队，并收获了众多专利技术。从此，Android与苹果的iOS、微软的Windows Phone之间的竞争将趋于白热化。抛开随之而来的一轮轮收购猜测，还有3家公司近期将对操作系统做进一步更新，未来的几个月里必然会有更多的“旗舰大屏多核机”登场，它们将运行着更先进的操作系统。而对于第三方应用的开发者来说，抢在多数用户更换手机之前，迅速开发针对新硬件、新系统的应用程序，或许在短期还得不到回报，却也不失为一种提高知名度的好方法。

■辽宁 马卡

Android界面新体验——SPB Shell 3D

Android系统中，用户界面（UI，User Interface）可由手机厂商随意定制，因此许多厂商在Google发布新版Android系统时，还在研究如何设计出配套的UI，从而导致系统版本始终跟不上Google的更新进度。作为一般用户，如果在厂商定制的系统和最新版本系统之间进行选择，多数人还是会抛弃前者，毕竟最新的系统会提供更加人性化的设计和更新颖的功能。假如你既想要系统的新功能，又舍不得华丽的界面，可以试试这款3D界面软件“SPB Shell 3D”，它比Android默认用户界面漂亮许多，还带有各类插件。该软件安装后可替代Android系统默认界面，用户也可以随时切换回来。值得肯定的是软件3D效果一流，最多可提供16个桌面，还能调整显示方式、颜色，并删除不需要的面板。其次插件丰富，包括像地球仪一样的时钟、拥有3D效果的天气预报，以及重修改过的短信界面。

点评：软件的稳定性较好，兼容众多机型，尤其适合硬件较好的新机型，运行时极少遇到程序崩溃。3D界面并不会消耗过多的电池电量，大屏幕智能机用户可安心使用。



旋转3D界面和世界时钟

聪明的FTP——AndFTP

AndFTP是Android上的一款出色的FTP应用程序，支持FTP、FTPS、SCP、SFTP等协议。除了作为FTP客户端外，它还可以设定为FTP服务器，操作简单方便。这款软件的特殊之处还在于它能管理数个FTP配置，支持导入开源FTP客户端“FileZilla”的配置文件，也就是说用户可以把工作中复杂的FTP配置文件导入到手机中，方便随时进行管理。软件使用前需要设置，包括用户名、密码、存储位置等，设置完成后就可以选定文件，进行上传或下载操作了。它的高级版还支持文件夹同步，尤其适合企业用户。软件传输速度非常理想，甚至作为FTP服务器与数个客户端通信时，也能保持出色的稳定性。在安全性上，该软件支持双向SSH协议，满足一般中小企业应用需求。

点评：如果你拥有自己的博客或是网站，应该在智能手机上安装这类软件，它们非常实用，能明显提高效率。当然，这款软件也能替代各类“无线U盘”应用，稳定性更胜一筹。



分别作为客户端和服务器时的界面

视频的社交分享——Boxee

图片分享功能是社交网站最吸引人的特色之一，用户乐于将自己的生活照或是趣图展示给朋友。在智能手机、平板电脑如此火爆的今天，用户分享图片的热情更是与日俱增。现在除了分享图片外，又有了视频分享应用“Boxee”，它可与Facebook、Twitter、Tumblr账号绑定，将你喜欢的网络视频，或是自己录制的家庭影片分享给好友。软件支持iPhone、iPad，注册账号后即可使用，还可用Facebook账号直接登录。软件界面分3行，第一行为其他好友分享的视频；第二行为保存的网页视频，用于以后观看（可在Safari中通过书签加入）；最后一行为软件推荐视频，内容较为丰富，并无各类扰人的广告宣传。另外软件中还有一个“My Media”页面，用于指导用户安装PC或Mac的管理软件，帮助用户把视频方便地导入到Boxee中，或直接通过Wi-Fi播放，而且支持各类视频格式，效果较为理想，不输给笔者之前介绍过的AirVideo。

点评：由于Boxee支持社交网站的特殊性，它更适合在国外的网络环境下使用，对于国内视频网站支持较差。另外遗憾的是国内暂无同类软件，这或许是开发难度较高的原因，我们只能期待在不久的将来能早日出现。



软件主界面，清晰的3行布局



中国移动手机游戏 China Mobile Games

穿越野人岛

□版本：1.00 □大小：203kB □费用：2元 □平台：Java

□类型：休闲 □下载方式：编辑短信982075发送至10658899

□推荐玩家：对休闲游戏有爱的玩家



《穿越野人岛》讲述的是一个发生在原始时期的故事。由于人类对于动物日益加剧的狩猎行为，动物们在霸王龙的带领下进行了集体反抗，并对原始部族发动了袭击。在游戏中，玩家扮演的是一名原始部族的小混混，需要做的是去打猎来填饱自己的肚子，并躲开来自大型野生动物的攻击。



该作画面轻松可爱，色彩亮丽，人物与动物的画风简洁，动作流畅，打击感也比较强，但是玩法比较单一，就像俄罗斯方块一样，时间长了，会让玩家失去新鲜感。好在游戏中的拾取食物量（积分）排行榜有效地改善了游戏性，聚会时与好友来上一盘，既可放松心情又可比拼实力与运气，不亦乐乎。



点评：《穿越野人岛》简洁的画面勾勒出一幅超萌的草原狩猎生活景像，轻松可爱的造型让玩家可以在闲暇时放松心情，积分系统也让该作的生命力得以延长。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★
音效	★★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

楚汉棋缘——雄霸天下

□版本：1.00 □大小：888kB □费用：9元 □平台：Java

□类型：益智 □下载方式：编辑短信982258发送至10658899

□推荐玩家：对棋类游戏有爱以及时间充裕的玩家





棋牌类游戏一直都是休闲类玩家的最爱，毕竟有着现实对抗基础的棋牌类游戏，会受到更多玩家的关注。

这款《楚汉棋缘——雄霸天下》，光看名字我们便知道是一款象棋游戏，该作的画面可以算得上出类拔萃，抛弃了以往木质棋子视觉“劣质”的弊端，而采用了一种带有光泽感的材质，显得游戏中的棋盘和棋子十分上等。另外该作除了普通的下棋动作以外，每逢吃子或者将军还有特别的动画效果，这对于传统的棋牌类游戏来说，视觉体验得到了很大的提升。

除此以外，该作还有让子、悔棋、荐子、清子等功能，不论玩家是新手还是高手，都可以从中得到快乐或提高。



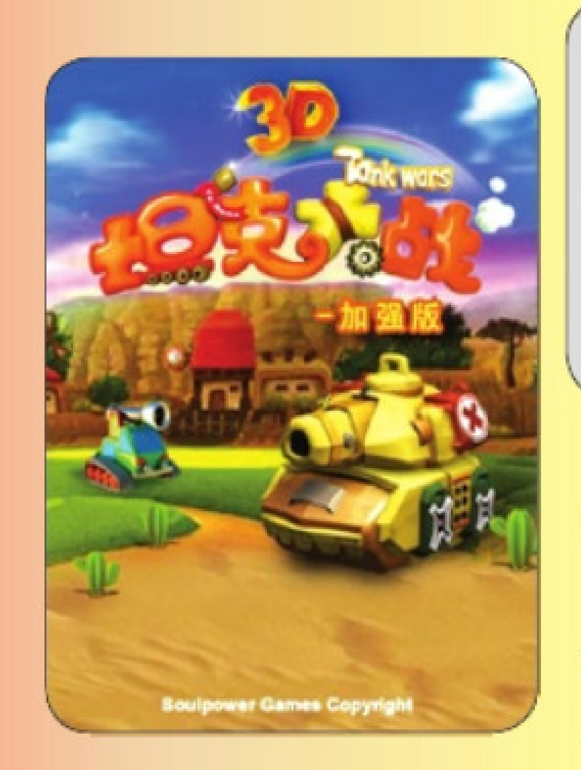




点评：《楚汉棋缘——雄霸天下》时尚的棋盘、棋子与绚丽的游戏特效相结合，让玩家的视觉得到了充分的享受，棋局中各种功能选项也让玩家无论输赢都可以获得快乐。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

3D坦克大战——加强版



□版本：1.00 □大小：615kB □费用：10元 □平台：Java
□类型：休闲 □下载方式：编辑短信981709发送至10658899
□推荐玩家：对休闲战斗游戏感兴趣的玩家

《坦克大战》是许多70、80后玩家儿时奋战在FC平台的一款游戏，为他们留下了深刻的印象与美好的回忆。而今天我们介绍的这款《3D坦克大战——加强版》讲述的是在未来地球上两大国家展开的一场战争，玩家作为其中一方的坦克手，要担任起消灭敌人、保家卫国的任务。

该作类似当年FC平台的《坦克大战》，整体画风偏重日系卡通风格，画面精美，无论是自己驾驶坦克还是敌人的动作都很流畅。游戏中的地形分为草地、雪地、沼泽和冰面等等，不同的地形会影响玩家坦克的行进状态，面对的敌人更是不同。

该作控制方面十分简单，除了上下左右与确定键，再无其他按键。因此无论是那些怀有美好回忆的玩家，还是初次接触该类型游戏的人，轻松愉快的游戏方式会让你感受到别样的战斗乐趣。



点评：《3D坦克大战——加强版》的画面艳丽可爱，游戏战术多变，操作简单，无论是新老玩家都值得一试。

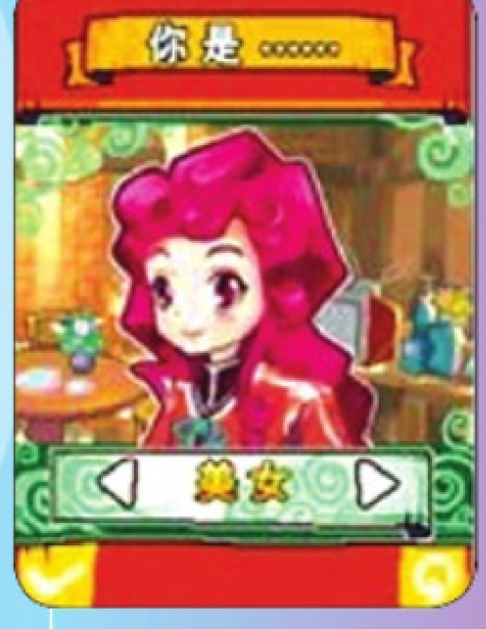
系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

快乐农场之大战僵尸——凤凰版

□版本：1.00 □大小：404kB □费用：5元 □平台：Java
□类型：塔防 □下载方式：编辑短信981338发送至10658899
□推荐玩家：塔防玩家粉丝以及喜欢休闲类的人群









塔防是时下最热门的游戏类型之一，塔防游戏起源于一款Desktop Tower Defence游戏，后来此类游戏变种越来越多，还产生了像《植物大战僵尸》这样的新型衍生类塔防游戏。《快乐农场之大战僵尸——凤凰版》正是借着《植物大战僵尸》热潮孕育而生的塔防游戏变种。

该作讲述的是农场为了防止僵尸去采摘人们种植的农作物，从而引进了可以克制僵尸的植物，并在僵尸偷菜的必经之路上种植，藉此达到消灭僵尸保卫农产品的目的。

该作的画面以可爱的造型为主，虽然各种僵尸从名字上听起来十分可怕，但是滑稽的表情却让人忍俊不禁。植物的种类繁多，从单体到扇形，从寒冰到火焰，每种攻击带来的效果都不相同。如何利用有限的地形与资金来配置合理的植物成为了玩家首要考虑的问题。另外值得一提的是，该作对于新手指导的内容相当完善，这在如今快餐式的手机游戏市场比较少见。

点评：《快乐农场之大战僵尸——凤凰版》的画面轻松可爱，游戏简单、容易上手，喜爱塔防以及休闲类游戏的玩家值得尝试。P

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

感受苹果的另类滋味

——给苹果电脑安装Windows 7双系统

■北京 狂暴鸭

随着苹果iPhone和iPad、iPod Touch的大行其道，国内越来越多的人开始了解和喜爱苹果产品，而新一代MacBook Pro和Air在中国市场推出后，除了传统的用户外，还有大量的苹果迷义无反顾的投入了苹果的怀抱。也有很多传统PC用户，因为无法抵挡它们柔美曲线或纤细体型的诱惑而踏入“不归路”，购买了这两款产品，再加上可爱的Mac mini、优雅的iMac等产品，目前苹果电脑在市场上的占有率已经有了明显上升。

但是，真的选择了苹果电脑就走向了不归路吗？答案是否定的。尽管在使用方式和设计理念上，苹果电脑仍和采用Windows系统的PC有很大差别，但在硬件平台上已经实现了统一。理论上讲，只要驱动程序准确，在苹果电脑上安装Windows操作系统是完全没有问题的，苹果电脑甚至已经为离不开Windows操作系统的用户准备了非常简单、安全稳定的Windows安装方法。

目前苹果电脑的操作系统已经升级到了Mac OS X 10.7（代号Lion狮子），我们下面的Windows安装过程也都基于这款操作系统。近期出货的苹果电脑已经全部内置Lion，而大多数较早购买了苹果电脑的用户，最好升级至这一操作系统。

○升级和安装Lion操作系统

对于大部分用户而言，要首先获取及安装Lion操作系统。为加快推广Mac AppStore，苹果在Lion首发之日启动了全数字发行方式，用户在第一个月内只能在软件商店以29.99美元的价格购买和进行下载安装，过了一段时间后才开始提供带有随机驱动的Lion系统U盘，价格也达到了69美元。希望以后采用U盘方式安装操作系统的，完全可以动手制作属于自己的Lion系统安装U盘，价格更便宜，也更符合自己的需求。



苹果网站提供Lion操作系统下载升级

为了能顺利地安装Lion，首先需要一款使用64位Intel CPU的Mac电脑、其次在将要安装Lion的电脑上，将Snow Leopard操作系统更新至最新版本、最后则是需要一个通过验证并捆绑了信用卡的Apple ID。虽然Lion已经是继Snow Leopard后第二个不支持PowerPC处理器的Mac OS，但它也是第一个不支持运行任何基于PowerPC软件程序的操作系统，原因在于Rosetta引擎被彻底移除了，所以为了Lion在安装之后便能为我们效力，还要准备一些专为Intel CPU设计的Mac程序。

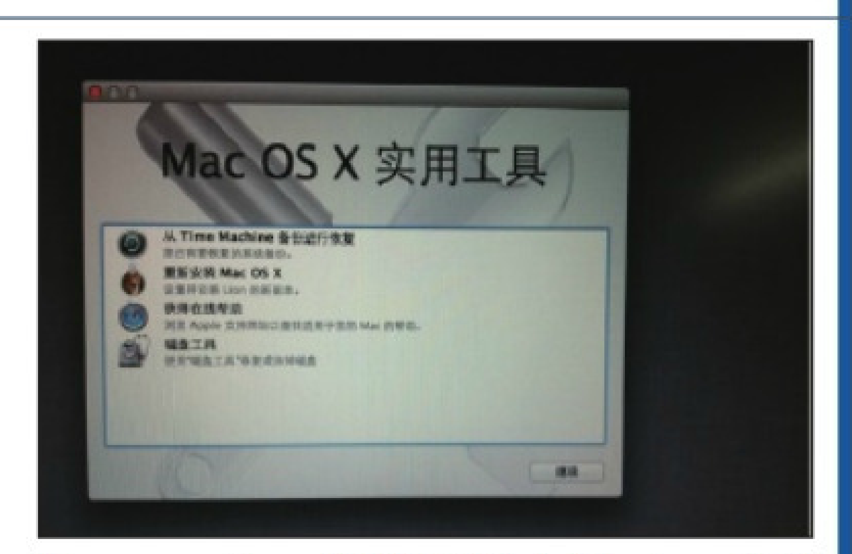
体积2.93GB的Mac OS X Lion，在经过了漫长的等待时间后，终于下载完成了。下载完成后Lion会开始自动运行，检查Mac电脑是否符合安装标准。检测结束后，它便开始重启电脑，开始了安装过程。

安装开始前，用户只需要选择一下安装磁盘和同意一下协议，整个过程并不需要过多的人工干预。根据机器本身的性

能会有25～45分钟的等待时间，之后在进入操作系统前，输入用户名、Apple ID、简单的网络设置和偏好设置后，便能享受到Lion那畅快的感觉了。

以上是升级安装过程，比较简单一些。如果是重新安装呢？

其实也并没有什么不同，只是完全重新安装的话，Lion会在磁盘上划分出800MB左右的空间，生成名为Recovery HD的盘符，其主要作用是在Lion系统意外崩溃时，挽救你的数据和恢复系统，在连接网络的情况下，利用Recovery HD中的工具可以重新Lion进行修复操作，或是利用Time machine等工具，抢救磁盘上的数据。



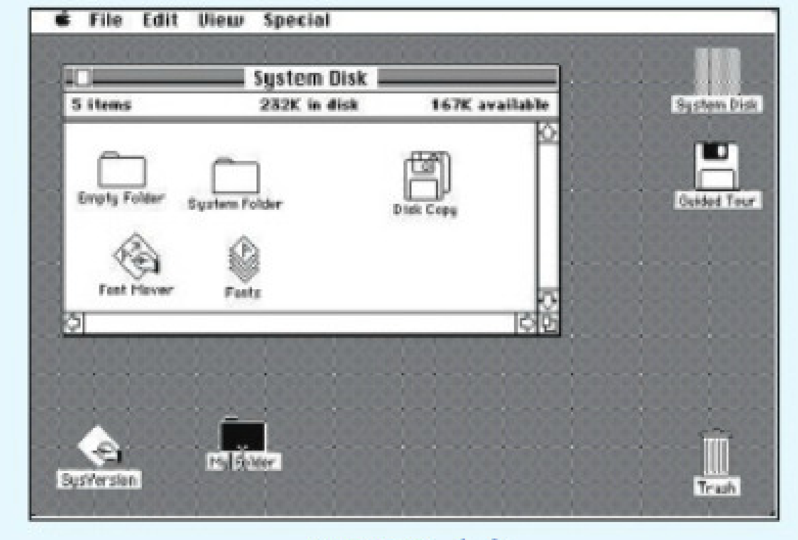
Time machine（时间机器）与Windows中的时间点恢复有些类似

Mac OS的前生今世

Mac OS是指运行于苹果Macintosh系列电脑上的操作系统，可以被分成两个系列：一个是老旧且已不被支持的经典版Mac OS，在OS 8以前用“System x.xx”来称呼、另外一个则是新的Mac OS，一直以来都被业界用来和微软的Windows进行相互比较。

●前生：

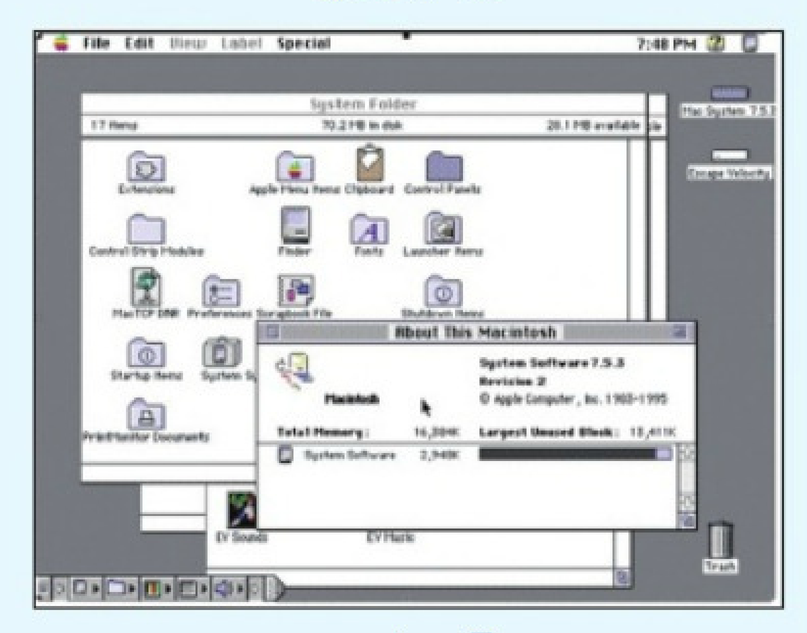
1984年推出的System 1.0是苹果最早的操作系统，之前的Apple Ⅱ等产品并未配置标准意义上的操作系统。它发布于1984年1月，一经出世就已经具备了图形操作界面，含有桌面、窗口、图标、光标、菜单和卷动栏等项目。System 1.0的功能相对简单，当时并不能从菜单中建立新的文件夹。很快，System 1.1对存在的问题进行了修复，同时更新了一些软件，其后的System 2直到1991年的System 6界面都没有太大的变化。



system 1.0

System 7是第一个支持彩色显示的苹果系统，使用了256色图标，并开始提供沿用至今的多媒体播放器——Quick Time，互联网络功能也开始逐步引入。

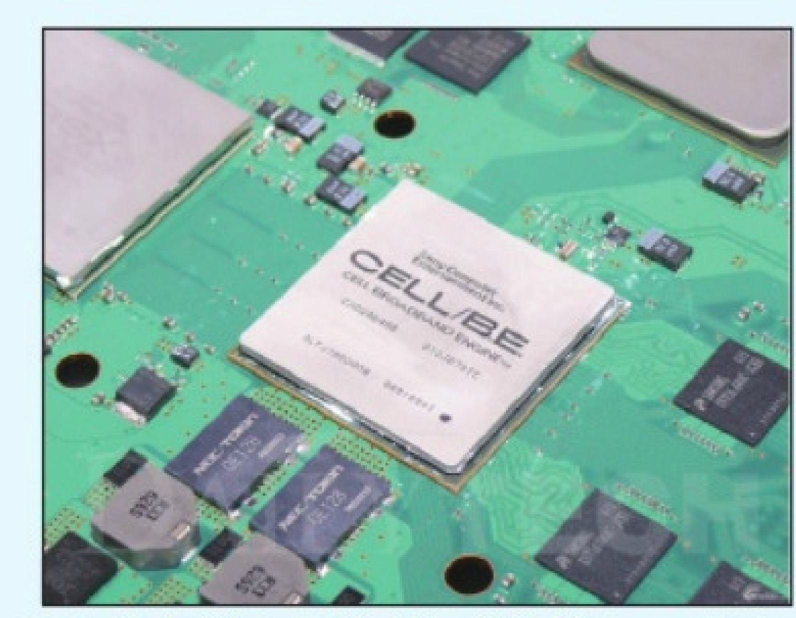
1997年7月26日Mac OS 8.0正式发布，从这个版本开始正式采用Mac OS的名称。它为用户带来了多线程的搜索Finder、三维Platinum界面以及新的电脑帮助（辅助说明）系统。此后增加了HFS Plus（Mac OS扩展）资讯管理系统。



system 7

从Mac OS 8.5开始，苹果机全面采用著名的Power PC平台，这一与我们熟知的Intel、AMD等公司X86架构处理器纠缠了很久的强大精简指令集处理器，如今已经退出桌面级市场。

1999年10月23日问世的Mac OS 9可以说是苹果系统中最经典的一款产品，在2002年5月的苹果全球开发商大会上，乔布斯特别穿上黑色西装为Mac OS 9进行了一个恶搞的葬礼，宣布将停止所有的继续开发和技术支持，令世人更加深了对Mac OS 9的缅怀之情。



PS3中采用的Cell处理器可以算是PowerPC的继承者



现在看Mac OS 9显得很单薄

●今世：

Mac OS X

X在这里既是指的罗马数字的10。又是表示着未知的前景和略带实验性的尝试，从它开始，Mac OS迈入了一个全新的时代。它的问世充满了坎坷：从乔布斯的离开到回归；从NeXT的组建到被苹果并入；从Mach（Multiple Asynchronously Communication Hosts）的提出到OS X基础的奠定，个中曲折如果一一细表的话，可能几期刊物都无法完全承载，不过对苹果爱好者来说，我们只需要知道它已接近完美，并将其完美持续至今。

Mac OS X于2001年推出，它采用基于BSD Unix的Darwin核心以及代号为Aqua的图形界面。其核心也被用于iOS上。基于Unix的内核使其内存和多任务管理能力大大增强，理论上讲完全不会因为一个或数个程序出错而崩溃。

仅在Mac OS X登场7个月之后，代号为Puma（美洲狮）的10.1版发布，从这个版本开始，苹果将每个系统都以一种大型猫科动物来命名。Puma改善了执行问题，DVD播放等基本功能也已经完善。由于Adobe和微软等主要软件开发商的进入，Mac OS X的运用能力和领域大大增加。


Mac OS X的界面变化很大

2002年的Mac OS X 10.2（美洲豹Jaguar）增加了使用GPU分担CPU工作的“Quartz Extreme”；Mac OS X 10.3（黑豹Panther）开始支持USB接口，默认浏览器也从IE变成了Safari；Mac OS X 10.4（老虎Tiger）开始采用单张DVD进行安装；Mac OS X 10.5（花豹Leopard）则继续进化和完善，并首次开始支持Intel平台。

Mac OS X 10.6（雪豹Snow Leopard）系统只支持Intel平台产品，出现了可以在Mac上安装Windows操作系统的“Boot Camp”等功能。最新的Mac OS X 10.7则继承自Mac OS X 10.6，但苹果开始将大获成功的iOS广受欢迎功能融入其中，它淡化了鼠标的作用，强化了手势操作的便捷性，操作更具乐趣。

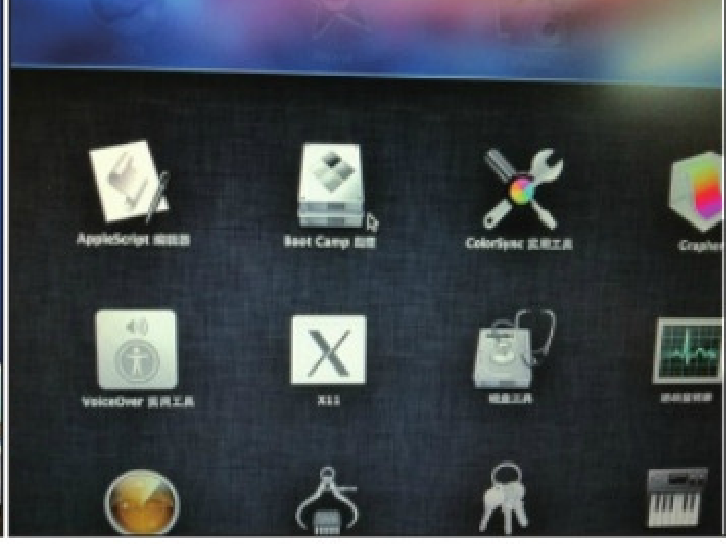



移植自iOS的几种触摸板手势操作（从左向右分别是“推送页面”、“切换应用程序”和“显示桌面”操作）

○利用Boot Camp工具安装Windows 7

很多已经习惯了Windows操作系统的用户，在购买了苹果电脑后的第一件事就是彻底格式化硬盘，然后装上windows，不去管驱动的残缺和一些不时出现的各类问题。其实我们有更好的解决方法，就是Mac OS中已经提供的Boot Camp功能。




启动Boot Camp的两种方式

Boot Camp是在苹果推出了采用Intel CPU的Mac之后为用户免费提供的软件工具，说白了，它就是一个具有分区功能，可在Mac下运行的Windows驱动安装包。

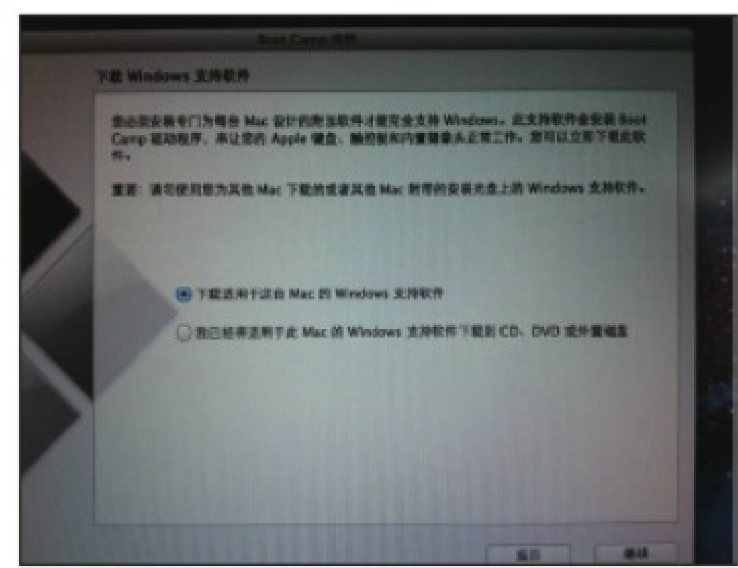
升级为Lion系统后，我们就可以准备安装第二套操作系统Windows了，打开Finder，点击应用程序，选择Boot Camp工具，或直接在Dock栏上点击Launchpad选择实用工具中的Boot Camp。



Boot Camp安装Windows时需要制作一个独立的新分区

Boot Camp启动后会快速扫描磁盘，磁盘上必须留有未分区空间，Boot Camp会让用户根据自身需求划分出一定的空间，用以作为Windows的承载盘。如果磁盘空间已全部分区，则操作无法继续进行。

磁盘划分结束后，会询问用户采用何种方式获得了Boot Camp Windows驱动程序安装包，如果是随机附带的光盘，那么可以直接选择后插入Windows安装盘等待安装。如果没有驱动光盘，还要再稍微等一下，等它在苹果服务器上获取电脑最新的Windows版本驱动程序以及一些功能软件，并让用户选择保存的方式：是刻录成光盘还是保存在闪盘中。


搜索驱动程序界面

以上准备工作结束后，我们就可直接安装Windows 7。需要注意的是，在Windows划分磁盘分区时，用户只能选择将Boot Camp的盘符进行格式化，Mac OS的系统盘和Recovery HD的盘符绝对不能利用Windows的分区工具进行操作，否则的话只能再从安装Lion开始操作了。

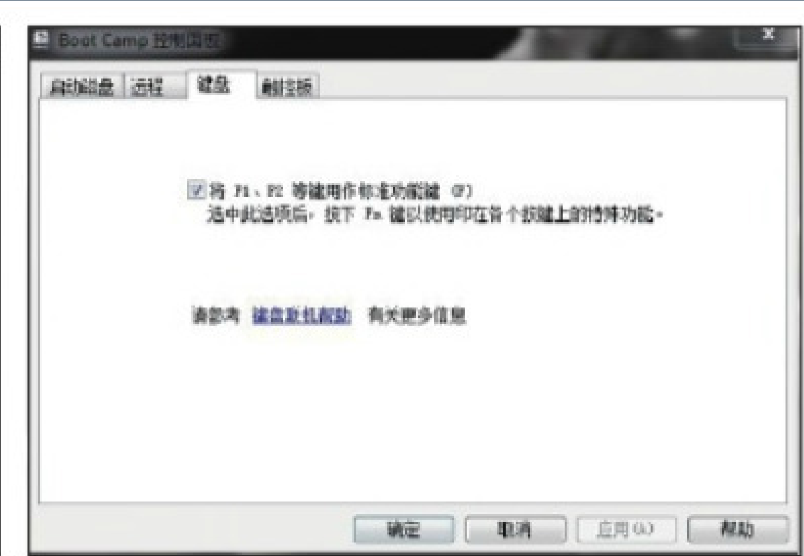
安装好Windows的主体程序后，还要将Boot Camp刻录好的驱动光盘或闪盘进行安装，就可以一步到位得到驱动功能完整的Windows操作系统，并且

Windows桌面右下角的系统栏内会出现Boot Camp的选项，可设置启动盘、快捷键和触摸板，使苹果键盘上标识的F1等多能按键可以正确使用。

当然作为非亲生的操作系统，Windows在Mac机上运行时，功耗发热控制等方面远不如Mac OS，还需要安装第三方的补丁或软件，例如LuboosFanControl风扇控制程序等。



可选启动操作系统



自定义Windows系统使用偏好

○Windows和Mac OS X之间的区别：

Windows和Mac OS从问世时就有着很大的设计理念分歧，Mac的底层是Unix，Windows则是从DOS到NT再到minWin。Mac OS提供的框架类库中，多媒体应用占很重的比例，Windows则更偏向常规和游戏应用。界面和操作上它们其实都在相互学习，不过也许是Mac OS的新点子总是非常引人注目，所以感觉一直是Windows在偷师。好在两个操作系统的创新和相互学习、借鉴，得利的总是最终用户，我们应该欢迎而不是口诛笔伐。

新的Mac OS和Windows人机界面其实已大体相似，但使用方式存在许多细微的差别。

1.菜单栏：

在Windows系统中，每个程序通常都有自己的菜单栏。而在Mac OS中，只在屏幕上方设置了一个菜单栏，用于当前处于激活状态的程序，如果程序切换了，菜单项目也会随之发生变化。

2.任务栏：

Mac OS的任务栏被称之为Dock，Windows任务栏会显示所有打开而尚未关闭的窗口图标，Dock基本只会显示出你最常使用的程序图标，想要将程序添加到Dock中，拖拽操作即可。

3.开始菜单：

Mac OS上没有所谓的开始菜单，这个功能被打散到Dock机屏幕左上角的Apple菜单中。

4.控制面板：

Mac OS对应Windows控制面板的功能叫“System Preference（系统偏好设置）”上，用户可以从Dock或Apple菜单中找到这一功能。



类似“控制面板”功能的“系统偏好设置”功能位于Dock栏中

5.快捷键：

Windows常规程序内快捷键，例如Ctrl+任意键等指令都可以在Mac键盘上实现，而Mac多使用主键盘区空格键两侧的Command键（俗称花键）为主要功能实现按键。



空格键两侧的Command“花键”

6.退出程序：

Windows的程序退出很简单，点击窗口右上角的关闭按键即可，而Mac OS的程序无法使用这样的方式退出，类Windows的操作只是关闭了窗口，而没有真正的退出程序，想要退出必须在程序图标点击右键选择退出程序或使用Command+Q键

7.鼠标右键：

Mac也有Windows的鼠标右键功能设定，只是官方发布的各种外设产品并没有将其安放在内，而是采用Ctrl+鼠标左键的方式调用出“右键”功能菜单，如果自己添加USB双键鼠标则可直接使用右键。

总结

对于已经购买了苹果电脑的用户，安装Windows确实会让我们更容易获取软件资源，统一使用习惯，但笔者还是建议大家尝试一下Lion不一样的使用感受。



兄弟齐心，其利断金
——APU笔记本双显卡交火性能实测

■河北 Cherry

在A系列APU推出的时候，相信大家和笔者一样，相对于目前已经显得过剩的处理器性能，更加关注的是其带有的显示核心性能，能够让大家在不投资独立显卡的情况下，获得怎样的游戏能力。通过台式机平台的测试，我们已经看到其表现相当抢眼，接近RADEON HD 6600独显的性能，让低端游戏玩家已经可以考虑放弃配置独显了。

但在APU笔记本中，我们却发现了非常有趣的现象，第一批推出的A6-3400M笔记本，不约而同地提供了板载显示芯片，而且基本都是Radeon HD 6650M，这是为什么呢？答案就是——组建双显卡交火系统。

在台式机测试中，我们也测试了双显卡交火性能，在DIY系统中构建交火是很麻烦的，需要多次连接不同的显示输出接口，多次安装驱动程序，多次重启系统，复杂的设置和操作把人弄得晕头转向。

而在送测的笔记本中却没有出现这样的问题，双显卡交火已经设置完毕，并默认打开，为加速游戏应用做好了准备。

在体验双显卡交火前，让我们了解一下APU的双显卡交火吧。

其实类似双显卡交火的功能，在AMD较早的芯片集成显卡中也提供了，也就是混合交火技术。交火（CrossFire）技术是在有多个显卡存在的时候，将3D处理需求分配给这些显卡分别处理，而当其中一个显卡为芯片组集成显卡时，就被称为混合交火（Hybrid Crossfire）。这一模式可保护集成显卡芯片组用户的投资，如果对性能需求不是特别高，也可降低升级显卡的投资。

而随着技术的进步，显示单元不再集成进显示芯片，而是进入了APU，变成了效率更高的单显时，独立显卡与其配合的交火模式，就被称为双显卡交火了。

双显卡交火对软硬件系统都有一定要求：

1、必须是Windows 7操作系统；

2、支持AMD CrossFire双显卡技术的主板及显示卡驱动；

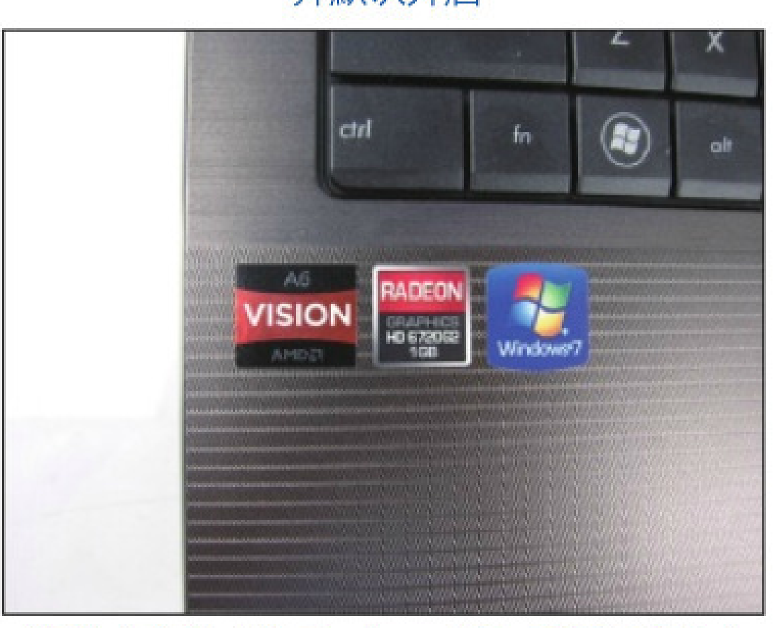
3、选择APU和Radeon HD 6000系列显卡时应尽量匹配，即流水线数量、显存（共享显存）大小、运行频率和实际效能都应尽量接近。

尽管交火技术有动态分配负载的能力，但过大的性能差距，会使分配负载单元难以应付，而且两块卡频繁出现不同步的情况，会明显损失性能。例如被规划为中端性能的HD 6500系列APU单显，与高端的Radeon HD 6800独显搭配，双显卡交火的加速能力就不明显，甚至可能拖累高端独显的发挥。

因此在A6-3400M笔记本中，大部分厂商都选择了中端的Radeon HD 6650M独显与其搭配。这款独显拥有480条流水线，



CrossFire选项已经出现在显卡控制面板中，并默认开启



笔记本电脑上的Radeon HD 6720G2标志

核心频率600MHz，与拥有320条流水线、核心频率400MHz的A6-3400M内置单显Radeon HD 6520G相比，虽然配置明显强一些，在3D性能方面其实相当接近（详见下文中的独显与单显测试），因此互相配合构建双显卡交火，可实现性能提升的最大化。

4、在满足以上条件后，在AMD控制面板-性能-CrossFire界面中，会有“CrossFire”选项出现，只要在“启用CrossFire”选项前打钩，独立显卡就开始和单显配合工作啦。

A4-3400M和Radeon HD 6650M组成的双显卡交火有了全新的名字——Radeon HD 6720G2，表示其双显卡性能可达到低频率Radeon HD 6700系列的水准。

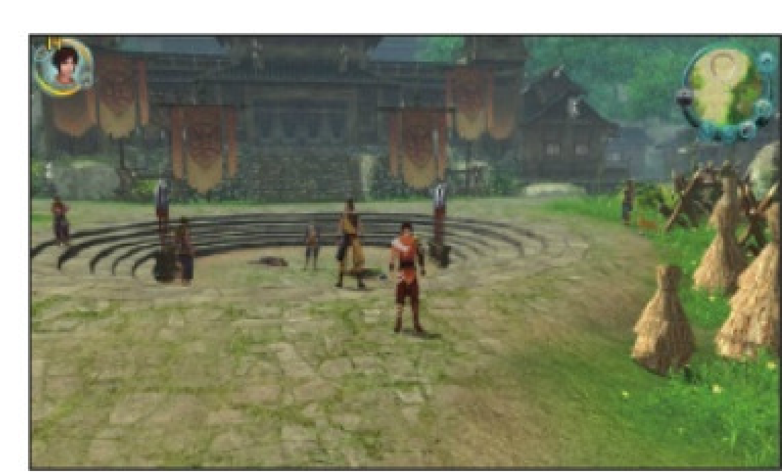
而在笔记本的实际应用中，考虑到功耗、续航时间、游戏的实际需求等，我们不一定在所有的应用中，都需要调动双显卡交火的力量，一些低端3D游戏完全可用相对低功耗的APU单显来处理，让独立显卡休息，以节省电力，延长续航时间。不过到底哪些游戏适合以哪种方式执行？双显卡交火又能带来怎样的实际游戏能力和性能提升呢？下面我们就以一些最常见的游戏来进行测试吧。

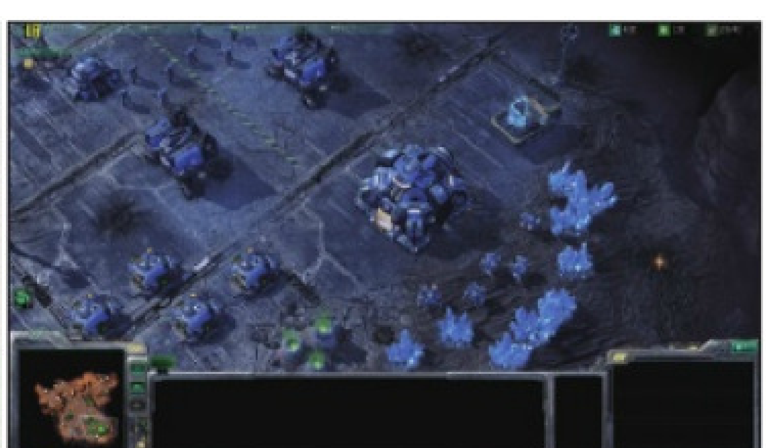
在测试中采用其自带的显卡配置选项，将测试游戏或测试软件的主程序设定为省电模式则视为使用APU显示单元，启动或关闭CrossFire选项时，设定为高性能则视为使用双显卡交火或独立显卡。

在画质设置上，我们尽量选择能达到可玩帧数的最高设置，或者能保证玩家乐趣的最低设置。例如同属暴雪作品的魔兽争霸和星际争霸，都有中等画质效果不错，但低画质效果惨不忍睹的情况，那么即使只有十多帧的速度，我们也建议大家至少选择这一画质进行游戏。

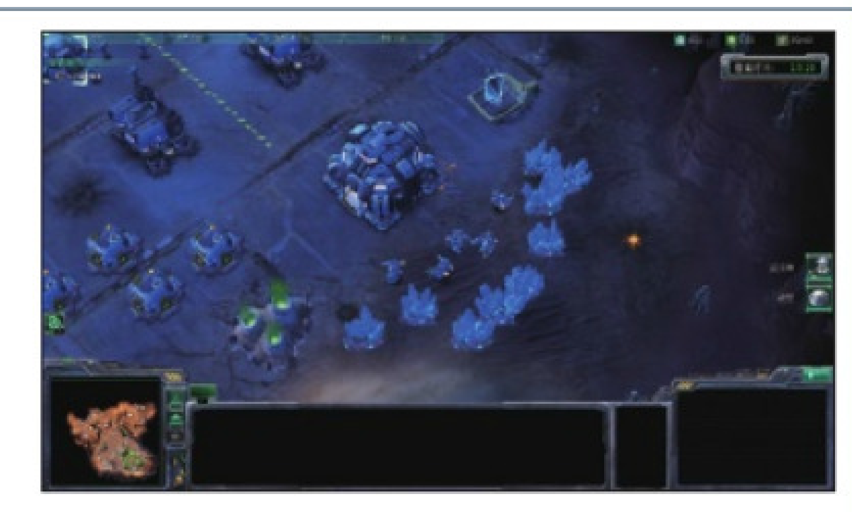
采用双显卡交火后，在同样设置下，游戏帧数和测试成绩的提升至少达到2成，大部分提升幅度在40%以上，星际争霸中的成绩提升更是达到了70%以上，仙剑5也有55%的提升幅度，都从使用独立显卡时不时的卡机，变成了较为流畅帧速。

而对于某款游戏应使用APU单显还是独显，我们的测试也给出了很有意思的结论，在一些DX11游戏和测试工具中，Radeon HD 6520G单显的成绩不逊于Radeon HD 6650M独立显卡，在某些测试中还获得了完全一致，



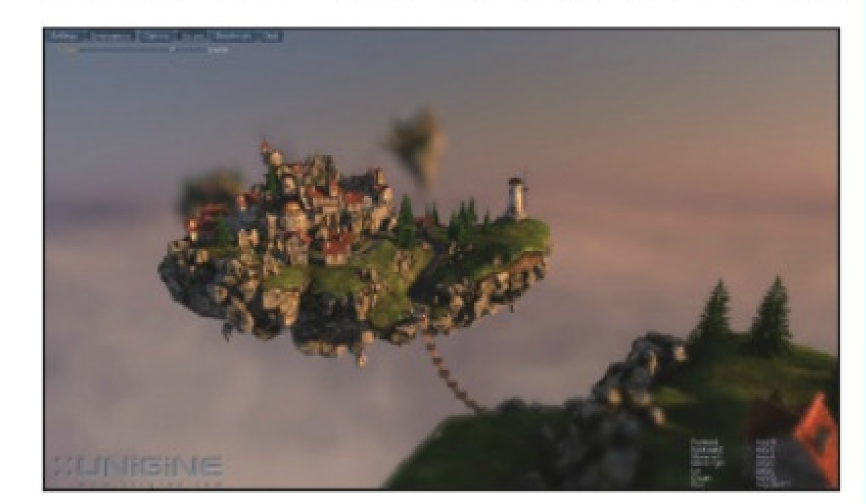


在采用双显卡交火之前，仙剑5与星际争霸2这两款游戏，都达不到可玩的速度



与仙剑5采用最低画质也很养眼不同，最低画质的星际争霸连水晶矿也变得灰蒙蒙，这真的是水晶吗？

甚至更好的成绩，笔者进行多次测试才真正接受了这一结果。比较遗憾的是，A6-3400M的单显与台式机A8-3850的3D性能还有一定差距，笔者有些期待未



Heaven Benchmark 2.5采用DX11引擎构建了几个美轮美奂的空中岛，在这一测试中，单显与独显的成绩竟然完全一致

来的A8笔记本了。

很明显，玩家完全可以考虑采用APU单显来玩一些采用较新引擎的中低端3D游戏，可获得不逊于独立显卡，而且算得上较为流畅的速度，还可控制功耗，降低电脑发热量，侧面排风口温度只有40℃左右。而对于引擎较老的游戏，如果感觉采用双显卡交火耗电过快，而且出风口温度过高的话，可尝试关闭它，用独显玩游戏，此时出风口温度也有大约5℃的降低。

在A系列APU笔记本中，双显卡交火是提升游戏性能非常实用且有效的手段，系出同门，但架构不同的显示单元，两者的配合就如同兄弟同心，为我们提供了跨越性的3D游戏性能提升。

项目	设置/项目	APU显示核心 Radeon HD 6520G	独立显卡Radeon HD 6650M	双显卡交火	相对独显提升幅度
3DMark Vantage	Performance总分	P2272	P3389	P4895	44.4%
	GPU	2156	3688	4820	30.7%
3DMark11	Entry总分	E1452	E1535	E2253	46.8%
生化危机5	1366×768中等设置	42.0 fps	37.7 fps	45.7fps	21.2%
街霸4	1366×768最高设置	44.37 fps	50.21 fps	63.95fps	27.4%
Heaven Benchmark 2.5	1366×768默认设置	12.7 fps	12.7 fps	19.3fps	34.2%
潜行者——COP	1366×768最高设置，白天	37.5 fps	43.9 fps	52.6fps	19.8%
尘埃3	1366×768中等设置	30.5fps	29.17 fps	46.13fps	58.1%
魔兽世界	1366×768 普通设置，暴风城飞行	32fps	27 fps	42fps	55.6%
星际争霸2	1366×768 中等设置，单人任务第三关	16fps	18 fps	31fps	72.2%
鬼泣4	1366×768最高设置，4×AA，场景4	38.91 fps	47.24 fps	77.55fps	64.2%
仙剑5	1366×768最低设置，室外场景	21fps	27 fps	42fps	55.6%

重装上阵——华丽转身的台式机

■晶合实验室 魔之左手

烽烟再起的台式机市场

随着平板电脑的快速崛起，大量的应用程序使得硬件性能明显逊于PC的平板电脑，也能够较好的完成从最基本的上网联络、影音娱乐，到办公演示甚至玩3D游戏的任务，而其便携性更是秒杀绝大部分笔记本电脑。再加上移动互联、云计算和存储、蓝牙和WiFi无线外设的发展，平板电脑的定位已经从简单的移动互联终端转向了新的移动个人计算和娱乐中心。



无线音箱、无线显示器等设备将极大扩展平板电脑的应用

作为之前地位急速上升的个人计算中心——笔记本电脑，无疑是受平板电脑影响最大的产品。由于其赖以生存的便携性被平板电脑超越，在使用便捷性、控制能力、续航时间、分辨率甚至在大部分应用和游戏中的实际感受上，都无法明显超越平板电脑。仅有进行大量文字的输入和大量文件的存储管理时，笔记本电脑的键盘比虚拟键盘手感更好一些，存储容量也要更大一些。

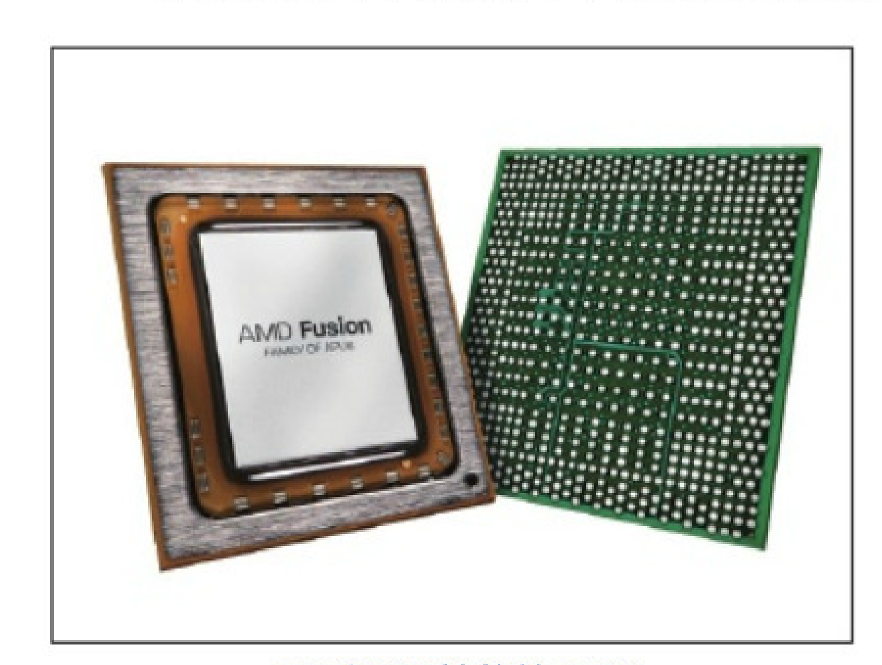
但曾经被笔记本大量蚕食市场的台式机，却因为定位与平板相差更远，反而在更多方面有更明显的优势，例如其配置的全规格全尺寸键盘比笔记本

键盘的输入手感更好，主流产品的硬盘存储空间则是笔记本的两倍以上，速度也更快。另外，目前主流台式机拥有远超平板电脑及笔记本电脑的显示尺寸和分辨率、3D处理能力，多条高速有线网络连接能力，更多更高速的USB设备连接能力。此外，台式机还拥有更好的音频处理和输出能力，以及对我们的读者很重要的——更灵活的配置和升级能力。

凭借以上优势，未来的台式机将继续在各种家庭和商业应用、对数码和移动设备的支持，以及影音处理创作等领域发挥不可替代的作用。这里比较难以理解的也许是影音处理和创作，在我们的想象中，影音处理似乎是那些专业人员才会做的工作，并不是家庭电脑用户会涉足的领域。但在今天随着数码设备的流行，影音拍摄、欣赏、分享、携带成为数码用户最起码的需求。无论是上班族还是学生，或者影音达人和摄影爱好者；越来越多的人开始处理和制作数字视频、进行数码照片处理等工作。而应付这些任务，台式机的优点就得到了充分的展露，例如其拥有充分供电、空间和散热保证的高频处理器、高容量价格比硬盘、高分辨率，并且可轻易扩展为多个的屏幕，拥有充分活动空间的桌面鼠标等配置，在处理数码内容时都远比笔记本或平板电脑方便得多。

至少在目前的技术条件下，无论平板电脑、智能手机以及其他设备如何成功，台式机的使用都是无法替代的。而正是由于这些设备的广泛使用，在很多场合中反而需要一台能连接大量数码设备，为它们提供电力和数据、内容支持的，不需要任何移动能力，但要具备更高处理和存储能力的中心设备，很明显这一任务将赋予台式机产品。

在近期的平台升级中，我们又看到了台式机的另外一面，那就是轻、薄、冷、静。这些形容词虽然不能说与台式机完全风马牛不相及，但确实也是以前绝大多数台式机难以达到的。但随着英特尔Sandy Bridge融合平台的出现，继北桥之后，PC中最大的板卡与发热源、功耗大户——显卡也被融入了处理器，而第二代智能酷睿平台则代表着融合显卡的成熟，AMD APU的跟进更是将市面上的主流台式机平台整体推进到了融合（融聚）显卡时代。



更强调3D性能的APU

与独立显卡相比，完全融合入处理器的显示单元直接采用了和处理器一样的32nm制造工艺，比目前主流独立显卡的40nm工艺先进一代，加上不需要配置或可简化电源、显存、总线管理部分，更用不着板卡、显存、各种板上芯片等，在功耗方面自然是大占便宜。

当然，这种功耗方面的优势在芯片组集成显示芯片，即IGP时代就已有所表现，不过融入了处理器的显示单元可与CPU通过内部总线通信，速度远超北桥芯片和独立显卡使用的PCI-E总线。英特尔的Sandy Bridge中更是以环形总线技术，让显示核心共享处理器的高速缓存，由于处理器缓存速度高，延迟低，所以其带宽很高，可提供出色的性能。

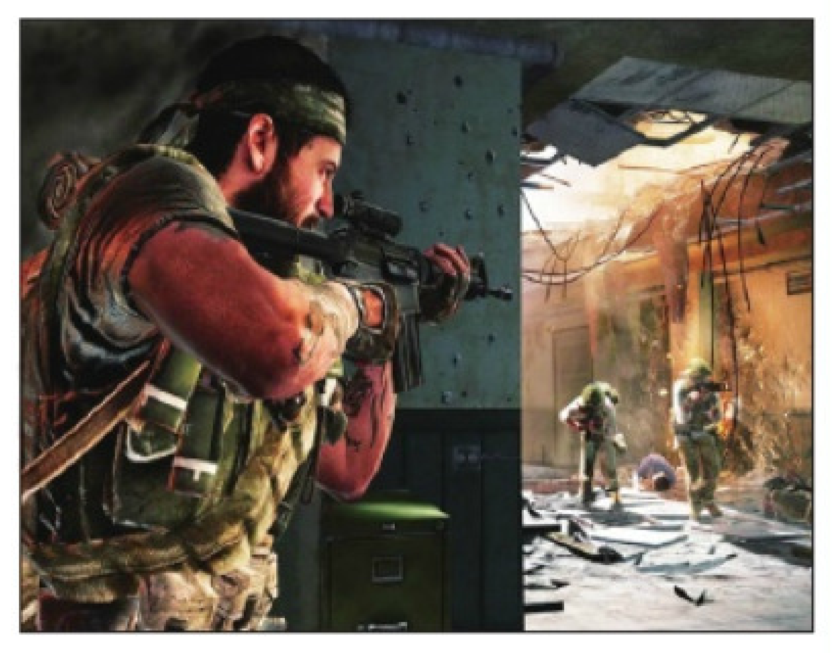

平板电脑在市场上的出色表现，带动了台式机新的增长

由于英特尔与AMD平台的融合显示单元比芯片组集成显示单元性能更高，功耗更低，所以能够为我们提供完全不同于PC的应用和构建模式。曾经是装机必备的显卡，逐渐走出主流台式机的配置清单，一度迈向500W以上水平的电源需求，也降低至300W甚至200W。很明显，随着新平台的普及，台式机特别是DIY市场将迎来一场新的变革。例如在新的主流融合平台足够的性能支持与简单的系统配置下，曾经在台式机市场上边缘化的一体机成为了新的市场热点，以百分比两位数甚至是翻倍的速度带领台式机市场又一次获得了出色的增长。

一台采用新平台的全功能PC中，不需要任何额外的扩展板卡。在唯一的板卡——主板上，也仅有处理器一个功耗超过50W的“高”功耗芯片，周边的主板单芯片、音频和网络CODEC芯片、内存等功耗均在20W以下，全系统功耗可轻易控制在200W，甚至150W以下，对电源和散热配置的需求也相应降低。在这样的台式机新架构下，除了一体机，更多的台式机形态会不断出现，例如我们曾经热议的HTPC与家庭媒体中心，网络存储中心、数字家庭控制中心等，都可以变得更轻薄、更时尚，更冷静，但性能更强，功能更多。台式机的进化之路仍然很长，而且仍将有无数的精彩等待着我们。

当然，新的融合（融聚）平台在台式机与笔记本平台上都表现出了远超以前架构的应用能力，它们也促使包括游戏市场在内的软件市场，快速进行转化。例如微软等厂商尝试以异构计算方式获得原先不可想象的处理能力；大量3D应用，特别是网游和一些低端3D游戏也开始关注融合显卡。

由于融合显卡的目标已经不再是IGP时代的显示能力有无问题，而是开始考虑到3D游戏性能，因此对游戏市场


PS3版的使命召唤也很精彩

震动也将相当大。例如一些鼓励长时间在线的网游，当然希望仅用功耗很小的融合显卡就能流畅运行，玩家随时随地用笔记本上线，不用找电源也能一玩就8个小时以上。而面向低端休闲玩家的网游和单机游戏则希望玩家不需要配置高端系统特别是显卡，在简单廉价的基本配置、一体机、甚至是家庭媒体中心等无3D独显的系统中，能够安静而毫无延迟地享受游戏。

至于以画质和3D效果为卖点的单机大作们，将是坚持高端路线，还是向更高效的融合显卡靠拢，就不得而知了。不过以目前多平台游戏的表现看，笔者认为在画质选择中直接提供融合显卡优化和高端显卡优化两种模式，是一种非常可行的道路。融合显卡，特别是APU中的显示单元与高端显卡的区别，可是比PS3、XBOX360与目前PC的差距小得多啦，而在PS3上玩这些游戏时，虽然偶尔也会觉得画质比PC版失色一些，但酣畅感可是毫不逊色甚至更胜一筹的。

专家的声音

在全面变革的前夜，我们的记者来到了英特尔公司，英特尔公司资深技术专家赵军和市场与策略经理何刚为我们讲解了第二代智能酷睿将带给台式机架构、市场的变化，特别是针对游戏技术和游戏玩家的影响。

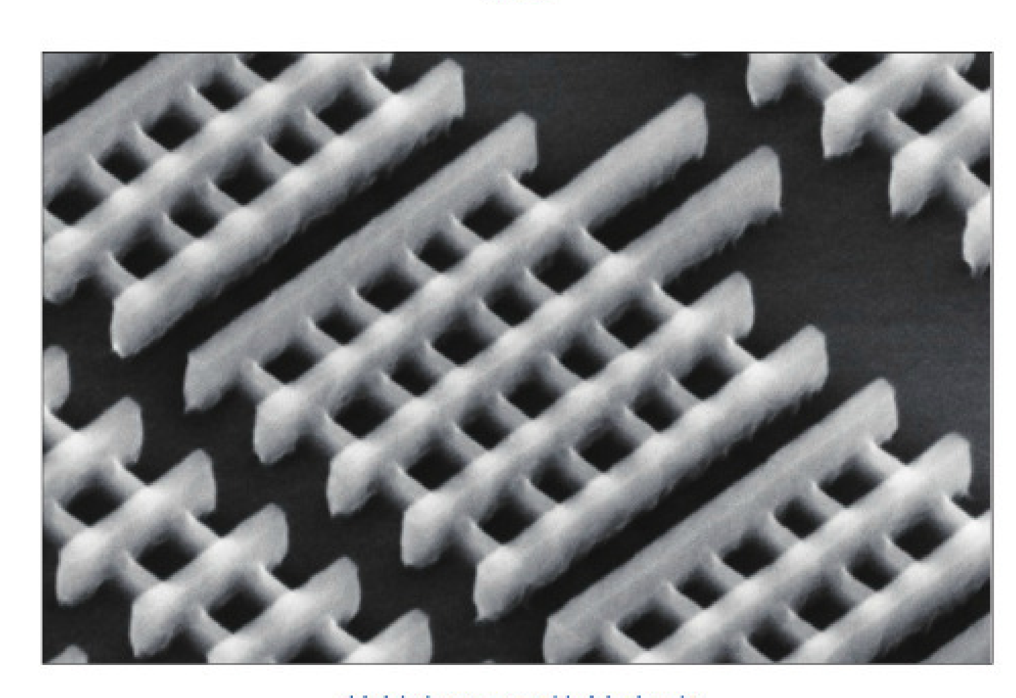
本刊本刊记者：英特尔处理器融合了核芯显卡以后，对游戏开发方面的影响，是否会吸引厂商以核心显卡为硬件指标开发新游戏？

赵军：英特尔核芯显卡性能是在逐渐增量，慢慢进入主流。五年前，我们把显卡做在芯片组里面，当时开始逐渐重视处理器融合显卡，我们的目标是性能提高10倍，这个10倍，是比较侧重于3D性能的。实际做出来以后，现在的Sandy Bridge中的英特尔核芯显卡性能达到了25倍，超过当初的目标。

下一代的Ivy Bridge在工艺上有了很大的进步，如果只看晶体管本身可能会快30%多，晶体管开关采用3D三门技术。在Ivy Bridge之后，还会有新架构，核芯显卡将会变成处理器的标配，并随着处理器架构越来越先进，从而性能不断提升，执行单元的数量预计也会每年翻倍增加。

英特尔为游戏开发商提供了SDK开发包，SDK不仅是针对游戏，还针对视频转码应用。厂商们只要调用相应的SDK开发程序，如此一来优化就会做得更好。


英特尔公司资深技术专家赵军讲解Sandy Bridge平台架构


英特尔3D晶体管电路

本刊记者：英特尔对未来的游戏类型、游戏市场和硬件需求有什么看法？

何钢：英特尔在游戏硬件配置方面的规划是这样，酷睿i3针对主流的游戏。像鹿鼎记、英雄联盟，等等这一系列主流3D游戏的话，选配酷睿i3配核芯显卡是性价比非常好的一种选择。如果要玩一些高端游戏，其实i5或者i7配1000元左右或更高端的独立显卡，对消费者是最理想的选择，但是这类游戏市场比重很小，只有10%左右。

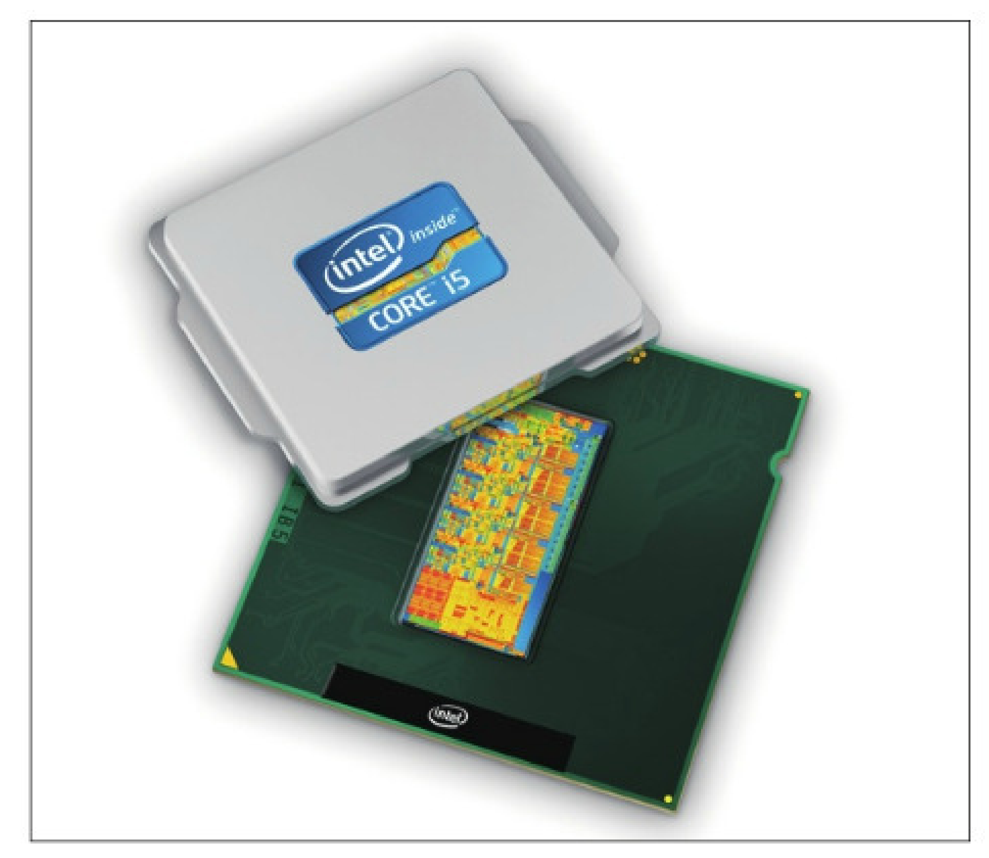


Intel计算级SSD

赵军：对于高端游戏和应用，我们建议用户系统中采用顶级配置，不要给自己的系统留下瓶颈。除了CPU、显卡、内存，还要考虑一下硬盘。现在对于游戏平台最大的瓶颈还是硬盘，硬盘到内存速度是差100倍，相当于毫米级时代和现在芯片纳米级工艺的差距。特别是在游戏加载的过程中，例如网游中的场地变化，进入副本，进入某些场面的时候，加载的时间比较长，这个就是硬件造成的。英特尔有一个方式，用计算级的20GB固态硬盘（SSD）做硬盘的缓存，SSD为了容量大，采用多层多单位的方式，容量大，但是达不到计算级，容易磨损得快，用久的以后，容量会变小。但是计算级的SSD不一样，这样才能承载频繁经常使用的一些信息文件，做缓存使用，这样可以均衡硬盘方面的瓶颈。

本刊记者：你们有没有考虑过将高端显卡覆盖掉，在不久的未来，技术发展之后，核芯显卡会不会做到高端显卡水平？

赵军：5年以后的事不好说，5年之内不会。独立显卡芯片占这么大的面积，投入了这么多渲染流水线是摆在那里没有用的，否则150瓦甚至更高功耗花在哪里去了？核芯显卡毕竟是CPU的一个部分，所以无法在短时间内超越它。独立显卡不会消失，而是面向高端用户群，仍会在市场上存在下去。



核芯显卡的面积和复杂程度远不如独立显示芯片，面积仅有CPU部分的1/3

本刊记者：最近朋友想买台一体机，问我什么牌子的好。他也是记者，平时就写稿，不玩游戏，希望体积小又静音省电，您觉得针对这种用户应该给出什么建议？

赵军：国内的厂商还是背上了一些包袱，联想最近进步得比较快，像B320、B520这类一体机产品比以前的产品已经有了很大的超越。联想一体机现在型号很丰富，有独显机型和核芯显卡机型，对于我个人来说，我更倾向于核芯显卡机型，因为这样更适合一体机所要求的低功耗，静音好，强散热等特点。

我觉得一体机市场慢慢也会改变，要等用户了解这个东西以后。我们买了十来台样机测试，各种组合都有，有带独显的，有核显的，测试后发现，采用独显的机型比较热，采用核心显卡的就比较温，显然散热很好。独显的就比较厚，但不能超过50cm，因为通过调查，用户可接受的一体机厚度为15～50cm。


苹果华丽的一体机iMac

本刊记者：未来酷睿i3/i5/i7级别的CPU是否都内置HD 3000核芯显卡？如果不是，英特尔会以什么为依据部署HD 3000和HD 2000呢？

赵军：台式机还是有区别，我们的台式机有两个选择，一种是HD 2000，一种是HD 3000。

本刊记者：正常来说，HD 3000够好了，而且能运行绝大多数的游戏，那就给用户用，为什么又要出一个HD 2000的？另外酷睿i7-2600K这样的高端处理器配了HD 3000，但买i7-2600K的人，肯定会再买一个很高端的显卡，这样的高端内置显卡有什么用。

赵军：这就像为什么会出Z68，原来我们中高端处理器配P系列芯片，如果用安装酷睿i5-2500K，i7-2600K，核芯显卡就被关掉了。配H系列芯片组的话，主板扩展性不好，又不能超频（编者按：英特尔处理器编号中的K表示能够超频）。所以Z68就是综合了P67和H67，面向高手玩家，这些人也会希望转码的时候速度快一点。所以我们给出了显卡切换方案，在Z68主板上的显卡，底层是不互相关闭的，只需要中间的驱动支持就随时可以调用。NV、ATI（编者按：目前为AMD）都有跟我们合作显卡切换方案，但在中国没有主推，现在英特尔一般都提LucidLogix，这是第三方软件，比较公正。这样的方案下独立显卡，核芯显卡都可以工作，软件会自动切换为最合适的显卡，也可手动设定。

本刊记者：像酷睿i3-2105这种处理器比较超值，更应高调的宣传。

赵军：对，因为现在很多人，还是在想配一个独显最好，但是不知道独显要配多少钱价位的，才能盖过融合显卡。所以我们跟厂商合作，特别是一体机的时候，都提出2X05是很好的选择，而且选择一体机的用户，绝对不是高端游戏人，独显放在里面很别扭。一体机上最适合功耗45W的酷睿i5-2405S，功耗发热量都很低，酷睿i3-2105也是65W而已。而采用酷睿i3-2100，再配一个独显的话，不知道该配多大的独立显卡，配高了太烫，配低了，觉得性能又不够，如果不高不低，这样性能和功耗发热又都很尴尬。

选择2X05对厂家和消费者都好，对厂家而言，选酷睿i3-2105不用配入门级独立显卡，成本更好。对消费者来说，配酷睿i3-2105不加独立显卡的话，运行的稳定、发热量、安静度都会好很多。

但现在国内的用户，之前被显卡厂家宣传得太多了，说只要显示的东西，我就要独显，所以厂商也这样作，一半是被消费者观念绑架，一半是加显卡可以做出差异性。但独立显卡不会免费送的，显卡再便宜，也要显存的，这些成本会转嫁给消费者。我宁愿推荐用户买酷睿i3-2105配4GB系统内存，把显存的钱放在系统内存上，不用于3D显示的时候还能释放出来用于其他程序，也不要去买一个高不高，低不低的独显放在里面，这不合算。如果真的需要追求高3D性能，那就

选择酷睿i5以上处理器，加上800元以上的显卡，才可以配合获得明显超越融合显卡一个档次的3D性能。

本刊记者：未来还是会保持核芯显卡的高低搭配吗？而且根据逻辑来讲，反而是低端的CPU更需要高端的核芯显卡，也就是说HD 3000才更吸引用户

赵军：还是会这样。因为制造时有成本差异。核芯显卡HD 3000多出一倍的执行引擎，12个和6个CU的差别很大，面积更大，成品率就不一样，所以说在低端处理器中还是有成本差距的，酷睿i3-2105的价格就明显比i3-2100高一些（编者按：其实在国内市场差价已经很小）。

而酷睿i5-2500K和i7-2600K，因为价格已经比较高了，把最好的核芯显卡放里面，成本的增加也显得微不足道。

本刊记者：请问英特尔对异构计算技术有什么看法？是否已有相应的硬件和软件计划？

赵军：这个概念很早就有，如果说两个处理单元的机制不一样，在一块工作就叫异构。以前显卡有自己的语言，处理器有自己的语言，所以肯定是不一样的。英特尔趋向于用同构的技术，我们提供的SDK可以自动调用显卡和处理器，我们希望让程序员没有负担。

异构计算最大的问题在于很少有人了解编程的语言，理论上讲可以直接调用库函数，但没有那么简单，即使同样一个语言，我们编程的时候，程序还不一定达到完美，再考虑哪些分配给CPU做，哪些分配给显示单元做就更复杂。

大型计算机之所以采用异构计算，是为了获得更好的运算指标，这样每秒达到几百亿次，万亿次浮点运算是容易的，但是真正通用起来很难，做天气预报运算的整套软硬件系统，就不能直接拿来做别的应用，转换起来很难。

异构提得很好，可以加速IE浏览，可以加速办公软件，听起来很美，但一定要让生态系统和从业人员容易使用，否则最终用户不见得能获得好处。以前JAVA之所以能流行是因为JAVA是中间语言，不用区分平台，所谓的一次编译处处运行。以前我们程序员很痛苦，要面向很多平台写很多次，JAVA则是写一次就可以了，所以JAVA是个好东西。为了符合应用，我们做硬件的，要让更多程序员更容易的去做程序，而异构计算的扩展性、通用性比较差。



未来的笔记本会转向英特尔提出的超级本（UltraBook）

本刊记者：下一代平台中是否有更多的技术面向现在最火的手持平台和移动设备，以及在应用方面和笔记本拉开不同。

赵军：会有，也有一些技术是跨笔记本和台式机的。今后的家庭中，笔记本将更加个人化，一般来讲家人不会去共用笔记本，而台式机在家里面，像客厅里面电视机一样，位置是固定的，你在里面有个人账户，大家都登录和共享这个东西，例如在IDF上的Home Hub。还有家庭媒体服务器，将来大家随身携带笔记本或手机，不在家里也可以从家中的多媒体中心远程调用数据。我上次去加拿大玩儿，拍了一个视频存在家中台式机里，如果手机存储量够大，就可以随时通过网络从远程可以把台式机唤醒，把视频调过来展示或欣赏。我们一般愿意把大容量的东西放在家里，家里的安防/各种管理也可能会集中在台式机上，笔记本则更加智能化。

未来的笔记本会转向英特尔提出的超级本（UltraBook），它非常省电，可以同步E-mail和短信，将来UltraBook会和台式机连接在一块，还有手机等设备，相互支持，相互配合，这叫做计算的连续性，即互联计算，这个是我们下一步要做的。用户连接的时候更加简单，各种设备在家里面会自动联网。例如在网上团购抢东西时，突然有一个急事要出门，这个时候可以把计算移到手机上来，或者移到笔记本上来，就出门了，后续操作在路上就可完成，这个叫计算连续性。

本刊记者：USB 3.0和Thunderbolt（Light Peak）接口的关系将如何处理。

赵军：Thunderbolt采用光纤连接，提供底层宽带服务，用于视频，音频等传输。USB 3.0则用于一些磁盘信息等的交换。




Thunderbolt很可能取代HDMI等接口

新平台攒机



就在访谈结束后不久，很多厂商都不约而同地给本刊寄来了新的一体机报价，性价比再一次提升，例如采用APU E-350双核处理器的惠普CQ1-2018cx和联想C21Tr-触摸型，就分别报出了2899元和3499元的低价，后者更是提供了18.5英寸多点触摸屏和相当吸引眼球的乳白色时尚设计，是台式机家电化、时尚化的典型代表。

随着新平台的普及，台式机的转型速度已经明显加快，在我们本月的攒机方案中，也尽量体现出了这一特点。我们选择了几款代表着新平台特色的配置。

一、低端办公游戏型

随着酷睿i3-2105的推出，资金有限的玩家能够获得和酷睿i5-2500K相似的3D性能，而且可玩的游戏、玩游戏时可用的画质、分辨率，都能提升一个档次。例如在访谈中英特尔专家就表示，HD 2000在新版本魔兽世界的某些场景中，可能出现卡机，而酷睿i3-2105融合的HD 3000显示单元就完全没有问题。

仅需3000元出头，我们就可获得拥有运行目前绝大部分3D游戏的电脑。它还配置了主流的22英寸LED显示器和有些超前的4GB内存，配合酷睿i3可获得不错的办公性能。

配置	品牌型号	价格（北京）
CPU	英特尔 酷睿i3 2105(盒)	780元
主板	华硕P8H61-M LE	499元
内存	金士顿2GB DDR3 1333×2	75元×2
硬盘	希捷Barracuda 1TB SATA	350元
显卡	/	/
机箱	航嘉暗夜H507	140元
电源	航嘉冷静王钻石2.3+版	195元
散热器	/	/
显示器	AOC e2243Fw	980元
键鼠装	罗技MK100键鼠套装	79元
合计		3173元

二、全功能无瓶颈型

在Z68平台的支持下，我们采用SSD提供智能响应技术，可提供出色磁盘性能，开机和常用软件都将得到加速，访谈中提到的场景切换延迟，至少在玩家常用的场景和副本中将大大减少。采用LucidLogix显卡切换软件，可同时获得更强的显示性能和超快的视频转换速度。8GB内存则可提供超强的程序运行能力。

配置	品牌型号	价格（北京）
CPU	英特尔 酷睿i5 2500K(盒)	1460元
主板	技嘉GA-Z68X-UD3R-B3	1488元
内存	威刚4GB DDR3 1333（万紫千红版）×2	127元×2
硬盘	希捷Barracuda Green 2TB	499元
显卡	七彩虹iGame560Ti 烈焰版	1699元
机箱	Tt 指挥官	329元
电源	Tt 威龙550（W3065）	399元
散热器	/	/
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1450元
鼠标	微软舒适蓝影4500鼠标	129元
键盘	微软舒适曲线3000	149元
固态硬盘	金速KF2501SCJ 2.5英寸SSD	676元
合计		8482元

三、DIY一体机



可以DIY的一体机

配置	品牌型号	价格（北京）
CPU	AMD A8-3850(盒)	1160元
主板	技嘉GA-A75M-D2H	699元
内存	金士顿DDR3 1600骇客神条（2GB×2套装）	210元
硬盘	希捷Barracuda 1TB SATA	350
显卡	自带	/
机箱	自带	/
电源	自带	/
散热器	自带	/
显示器	长城 P800 Nw	1999
鼠标	自带	/
键盘	自带	/
合计		4418元

在本期的新品初评中，大家还能看到另一个配置方案，以A8-3850和A75主板配合，可为大家提供游戏性能强大的一体机，其内部配置总价约为2500元，即使加上长城提供的P800 Nw，一体机的总价也在4500元以内。当然我们也完全可选择配置一的方案，去掉键鼠、电源、机箱和显示器，搭配P800 Nw，可攒出办公游戏性能更加平衡的一体机，总价也仅有3800元。

头牌新闻

谷歌将收购摩托罗拉移动技术

■本刊记者 魔之左手



谷歌公司和摩托罗拉移动技术控股公司于2011年8月15日宣布，双方已经达成决定性协议，谷歌将以每股40美元的价格以现金收购摩托罗拉移动技术，总金额为125亿美元，与摩托罗拉移动技术上周五收盘价相比溢价63%。该交易已经得到两家公司的董事会批准，预计将在2011年底或2012年初完成。

此次收购将有助于谷歌进一步推动Android生态系统的发展，并将提升其在移动计算市场的竞争力。摩托罗拉移动技术将继续采用Android，同时Android仍保持其开放性。摩托罗拉移动技术将作为谷歌的独立业务继续运营。

谷歌首席执行官拉里·佩奇表示："摩托罗拉移动技术对Android的全力专注，让此次收购成为自然的结合。结合后，我们将为用户提供出色的用户体验，并进一步强化整个Android生态系统，为用户、合作伙伴以及开发人员带来更多的好处。"

摩托罗拉移动技术公司首席执行官桑杰·贾表示："此前我们已经与谷歌在Android平台发展上展开了非常有成效的合作，如今通过这次结合，我们将会在移动终端和家庭宽带业务领域做出更多创新，提供更加出众的移动解决方案。" P

硬件店

三五互联与奇艺达成千万级战略合作



近日厦门三五互联科技股份有限公司（以下简称三五互联）与高清视频网站奇艺宣布达成战略合作。三五互联将向奇艺投入近千万营销费用用于产品推广；同时，奇艺客户端全面植入三五互联平板电脑，也成为三五互联深入布局移动终端市场的又一重大举措。三五互联在本次会议上还推出了35Pad极光U702口袋平板电脑，三五互联和奇艺本次针对该产品联合推出的视频客户端服务，是一项针对所有用户的嵌入式视频通用服务。用户无需下载安装程序，只需点击应用程序，即可随时实现在线播放。该视频客户端除支持断点再续功能外，还提供了针对几乎所有视频的高清服务，注重视频播放的流畅性。

联想ThinkPad X1上市

备受关注的ThinkPad X1笔记本电脑正式亮相中国市场。它采用13.3英寸超高亮度无界金刚屏。边缘厚度16.5毫米，重1.71公斤，是ThinkPad史上最薄的一款笔记本电脑。它可以实现10小时的电池续航时间，同时速充电技术30分钟即可将电池充到全部电量的80%。它采用了第2代酷睿处理器和8GB内存、160GB固态硬盘，拥有USB 3.0端口，另外配置键盘背光灯、第五代鹰翼散热风扇、防泼溅键盘以及增强型的防滚架，可为用户提供更易用和更高效的体验。



小米手机正式亮相



8月16日，国内首款双核1.5GHz智能手机——小米手机正式亮相，并于8月29日启动工程纪念版在线预订，10月份正式大规模上市销售。这是一款专为发烧友设计的智能手机，配置高通双核1.5GHz CPU、1GB内存、4GB ROM和夏普4英寸屏幕，搭配容量1930mAh的电池，定价为1999元。小米手机将完全依托已打造完成的在线销售服务体系进行在线销售，配送服务则采用凡客的物流配送体系。

微软发布舒适曲线键盘3000

近日微软硬件正式推出微软舒适曲线键盘3000。它采用反向倾斜、键盘托手和曲线造型等全新设计理念，确保消费者以最自然舒适的姿势操作电脑。其右上方的4个Windows多媒体快捷键，可实现对音频、视频和计算器的快速操控，同时配置USB 2.0接口。目前此键盘的市场参考价为149元。

飞利浦推出IPS睿屏新品

飞利浦近日推出了两款IPS睿屏显示器，型号分别为：227E3Q、227E3QPH，均采用22寸全高清液晶屏，分辨率1920×1080，水平垂直可视角度达178°，



具有2000万:1的智能对比度，并采用飞利浦Smart显示技术。此次飞利浦推出的IPS睿屏新品拥有全新的外观设计，采用半透明蓝色边框搭配可拆卸式仿金属拉丝底座，以及舒适人性化的加高颈部设计和时尚的触摸控设计。其中227E3Q配备了VGA和DVI双接口，227E3QPH则配备了VGA、DVI和HDMI等3种接口。它们都采用了节能技术与环保制造工艺，并提供了3年质保。

奥林巴斯发布3款数码便携相机







8月11日，奥林巴斯推出3款新机型：SZ-11、SP-810UZ和VR-330。新品在“大变焦、小机身”方面做出了突破，魔术滤镜功能也得到了扩充，进一步拓展了图像表现范围，为时尚人士提供了更丰富的创意乐趣体验。SP-810UZ是目前最小巧的36倍变焦相机，双重防抖功能可大大降低由于手部抖动或被摄体运动引起的画质模糊的问题。SZ-11则融入20倍光学能力，约216g的重量以及不到4厘米的机身厚度，使其可轻松放进随身口袋。VR-330装配有一枚12.5倍光学变焦、24mm超广角镜头，并拥有双重防抖功能。

雷克沙专业系列USB 3.0读卡器即将上市

2011年8月15日，雷克沙（Lexar）宣布即将在中国推出全新雷克沙专业系列USB 3.0双插槽读卡器。该读卡器采用SuperSpeed USB（USB 3.0）技术提供高速性能，可支持最新的CompactFlash（CF）UDMA、Secure Digital Extended Capacity（SDXC）以及 SD Ultra High Speed-I（UHS-I）存储卡。此外，该款多功能读卡器向后兼容标准 CF、SD、Secure Digital High Capacity（SDHC）存储卡以及USB 2.0主机设备。

新华瑞德推出“内参级”3G无线电子阅读终端

新华频媒9.7英寸电子阅读器是为政企商务人士量身打造的一款新闻资讯服务类产品，除全天发布新华社国内外权威报道之外，还特别推出了新华社专供信息定制服务。它利用3G+WiFi无线网络，以新华社新闻信息资源为基础，实现新闻资讯的实时推送和全天发布。该电子阅读器搭载新华瑞德数字内容服务平台，向用户提供报纸、杂志、图书等数字内容阅读服务，还可根据客户需求，定制特供信息。DRM硬件加密版权保护技术和身份识别技术，确保用户在银行级加密系统的保护下实现文档及信息的保密传输和加密阅读。它还提供了“站内信”的功能，实现用户间文档、即时信息的加密传送与沟通。

SP广颖电通推出系列有奖活动

为进一步拓展大陆市场，SP广颖电通于暑期推出了“缤纷夏日 广颖有礼”和“广颖电通 记忆我的美丽”的有奖回馈活动。9月30日前，凡参加“缤纷夏日 广颖有礼”活动，购买SP广颖电通4GB（含以下）和8GB（含以上）各系列产品，并回填有效《客户联系卡》的消费者，即可获赠数码绳、时尚购物袋等礼品；活动结束后，凡是参与活动的消费者即可参加10月20日的抽奖，更有机会获得SP广颖电通全球限量版雪花碟、能够变色的8GB USB 3.0 Blaze B10烈焰碟，以及最新的640GB USB 3.0 Stream S20移动硬盘等奖品。同时在10月11日前，凡参加“广颖电通 记忆我的美丽”活动的消费者，活动期间购买SP广颖电通8GB以上U盘即可获赠国际知名面膜。

软件圈

金山发布毒霸2012猎豹正式版 首创敢赔模式

8月18日，金山网络在北京发布金山毒霸2012猎豹正式版，并宣布启动“网购安全月”，承诺在8月18日~9月18日期间，凡金山毒霸2012猎豹正式版用户在开启了网购敢赔模式的情况下，在网购时仍被感染木马或登录钓鱼网站遭遇财产被盗，金山网络将进行现金赔付。本次活动的单次最高现金赔付上限为500元。据悉，金山毒霸2012中集成了专门针对网购安全的功能模块“网购保镖”，为网络支付用户提供有效的安全保障。金山网络CEO傅盛表示，敢于承诺赔付就是对金山网络的产品充满自信，这份自信来自于对安全技术的革命性创新。（该软件的详细评测可参考本刊8月下的“新品初评”栏目）



“塞班安娜”即日起可免费下载进行系统更新升级

最新塞班智能手机操作系统“塞班安娜”（Symbian Anna）现已全面开放下载，采用Symbian ^3系统的智能手机用户从即日起可免费进行更新升级。此系统将为诺基亚N8、诺基亚C7、诺基亚C6-01及诺基亚E7的用户带来全新及良好的用户体验。“塞班安娜”将提供全新用户界面和图标以及新版诺基亚地图，并提供升级版浏览器及更稳固的安全性。它可以通过最新Ovi套件（3.1.1版）在PC上进行下载升级，也可以直接通过手机菜单中的“软件更新”功能升级。

晶合快评

手机江湖的烽烟与恩怨

■晶合实验室 魔之左手

谷歌（Google）收购摩托罗拉移动。曾经如雷贯耳、如日中天的手机品牌，在分拆运营仅仅8个月零10天，业务刚刚有转机的时候，就正式易主。而摩托罗拉手机之所以重树形象，也恰恰是因为非常坚定地抱了谷歌安卓系统的大腿，例如其XOOM平板电脑就是市面上第一款支持“安卓3”操作系统的平板电脑，深受欢迎的“里程碑”、戴妃（Defy）等手机也都是采用安卓操作系统的杰作。

在谷歌与摩托罗拉目前的声明中，都只提到了双方的合作将带来如何如何的良好前景，但收购的意义在哪里呢？据内部人士透露，是在一次视频会议中，谷歌总裁拉里·佩奇坐在办公室椅子上一边吃巧克力豆一边和下属说道：“咱公司缺手机，不如买摩托罗拉吧！”15分钟后，有人在视频那头传话：“摩托罗拉买下了。”拉里嚼着巧克力豆问：“什么型号的？”下属：“啊？！型号？”

上面那段当然是笑话，从市场状况看，谷歌收购摩托罗拉绝非一时冲动，而是有着多方面的考虑。我们不妨再看一个相当有深度的笑话——谷歌和摩托罗拉的婚礼上,HTC哭得泪流满面：原来为他生那么多孩子都没用，谷歌爱的是他自己；三星默默地看着HTC，想起那个叫苹果的男人，她了解这种爱恨交加的感觉；微软不敢看诺基亚的眼睛，再给我一点时间，我还没准备好……



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

各个手机厂商之间的恩怨情仇，在这段笑话中表现得相当生动而深刻，其中围绕得最多的就是专利权之争。谷歌收购摩托罗拉，首先收获的也是摩托罗拉移动大量的专利，特别是无线通讯方面的专利。2011年7月4日，北电网络将6000多项专利以45亿美元的价格变卖给了科技公司组成的财团，苹果、EMC、爱立信、微软、RIM、索尼均在内，而竞购失败者中，就包括了谷歌。

尽管苹果iOS与谷歌安卓已经是智能手机手机操作系统的双雄，但它们的高速崛起，却缺乏一些基础的专利支撑，这次苹果的竞购成功和谷歌的竞购失败，让安卓系统的发展备受压力，摩托罗拉移动丰富的无线通讯专利“金矿”马上进入了谷歌的视野，短短1个月零10天后，谷歌就“心动不如行动”了，以比前一交易日的股价增加63%的出价来收购摩托罗拉移动，也显示了谷歌的急迫。

另外随着安卓2.4/4.0（Ice Cream Sandwich，冰淇淋三明治）的推出，安卓平台将以谷歌自有品牌的Nexus Prime手机为先锋，开始新一轮大变革。这一时点恰恰在新一代iPhone和iPad发布时间附近，所以摩托罗拉的硬件制造经验与销售、推广渠道会也将让谷歌受益良多，甚至将原本交给三星的Nexus Prime手机改为让摩托罗拉负责也未尝不可。需要注意的是，安卓2.4的推出，很可能让国内厂商最近推出的几款最火热手机——阿里巴巴和天语合作的W800云OS手机，以及雷军以乔布斯形象高调宣布的小米手机，它们的“高配置”迅速退化成主流甚至落伍配置。

“谷歌和摩托罗拉的婚礼”中每个参与者的反应，也反映了在这次大收购的背后，手机江湖近期的暗流涌动。曾经以Dream（梦想）之名，为谷歌推出第一款安卓手机，并在其后大力推动安卓手机的HTC，并未获得安卓2.4先锋机型的订单，无奈地看着谷歌和摩托罗拉联姻，又和三星养育重要的“孩子”。

三星和苹果在专利争端的同时，又互相维持着配件供货与采购的关系。三星在不顾苹果专利争议，积极准备自有品牌手机和平板的同时（包括安卓2.4的先锋Nexus Prime），也在显示屏、处理器和内存方面积极争取苹果的大订单。苹果则同样在专利权被诉与反诉的同时，大量使用三星配件，又积极寻找第二供货商。

另外微软也于8月20日宣布，Windows Phone 7芒果操作系统已经完成，在硬件合作伙伴中，就包括了诺基亚。微软表示已于6月底收到了诺基亚公司的第一款被称为“Sea Ray”的Windows Phone 7智能手机。这是否说明微软已经准备好了，和诺基亚好事将成呢？有趣的是就在不久之前，一些接触过MeeGo操作系统N9手机的测试人员，表示这是一款非常出色的系统，并对诺基亚放弃这一系统表示非常不理解，因此在很多论坛中又针对有微软从业背景的诺基亚CEO，掀起了一次“无间道”的讨论。

手机江湖的险恶与诡秘，还真是让我们看不清啊。P

漫画作者：suns

完美时空



战斗，就在竞技场的那一刻！

其实我们大可不必理会神马混沌军团的入侵，死亡的阴影是否笼罩在亚特兰迪斯也与我们无关。至于墨丘利非以何种奖励去诱惑我们，也不能左右我们的战斗欲望与思想。但作为一名《神鬼世界》中的勇者，战斗就是我们的生命，战斗就是我们的全部。用自己特有的战斗方式，在战场中宣泄自我的个性，彰显我们的英雄魅力。所以我们为了自己的荣誉而战，为了获得爽快的游戏乐趣而战！这就是我们的英雄竞技场！

无禄谁战斗？

所谓无功不受禄，但是没有奖励的战斗，又有谁参与呢？且不说战斗中的各种消耗，单单就是为了赢得战斗，而做的各种前提准备工作，例如装备、宠物等等，如此这些投入都将是不菲的开销。由此，越是紧张激烈的战斗，就越要有超高的回报！

目前英雄竞技场给的奖励有两种，分别是：战场荣誉和胜利勋章。这两个物品并不能直接使用，但却是非常不错的兑换道具。目前可以从NPC那里兑换一些特定的物品，而这些物品中，除了坐骑之外，还有一些非常值得拥有特殊道具，例如：混沌结晶、玄天之石等等。还是给出所有奖励列表，以及各项兑换数值吧，这年头数据帝可是王道哦。

英雄竞技场获得奖励中的荣誉勋章和胜利勋章共可换取：高级战斗坐骑、低级战斗坐骑、混沌结晶、玄天之石、100级王者首饰。

奖励名称	声望消耗	胜利徽章
高级战斗坐骑	300000	300
低级战斗坐骑	100000	100
混沌结晶	4000	4
玄天之石	2000	2
100级王者首饰	100000	100

通过上面的数值不难看出，高级战斗坐骑是最佳的换取道具，而需要胜利勋章300枚，也可以说是一个不小的数字了。看来今后英雄竞技场将会是我们必须要参与的活动。不过还算不错，在战斗结束后，已然有不错的经验奖励可拿，也算是弥补我们的时间“损失”了哦！

拼杀！战斗的开始

至于这个活动的报名方法，相信大家比笔者还要清楚，这里就不过多啰嗦了。进入竞技场后，随即被分为两个阵营，其实洛基和奥丁真正没有任何区别，只不过是两支对立的战线罢了。先来说下战斗中的一些技巧吧。首先，还是建议大家进入竞技场之后开启语音系统，也就是大家约定好同去某一个语音频道，这样方便6人组队战场的调控。来看下防御塔的作用，很多人都认为在防御塔周围进行攻击，可以保证很不错的攻击质量，但笔者认为在防御塔周围进行攻击，则是一种完全被动的防守打法，要想获得战斗的胜利，就必须要冲进敌人的老家，去灭掉他们的防御塔！但是防御塔也有一定的作用，那就是当我方需要战斗补给的时候，可在防御塔周围进行。

其次，就是符文的运用了，如何运用好符文，也是非常关键的一项获胜条件。符文并不是每个人都应该去获得的，而是应该根据自身的职业特点，以及当前战斗情景来酌情使用。也就是说辅助职业、攻击职业、MT职业，都要根据符文的不同类型，来选择使用。

英雄竞技场是一个很不错的6v6战斗竞技模式。而且从游戏节奏、战斗技巧中，给人的感觉是非常紧张、刺激、并充满戏剧性的。而随机组队的形式，也让这种战斗模式更加生动多彩。享受不一样的PK乐趣，去体验群战所带来的爽快感觉，这就是英雄竞技场所带给我们最大的快乐。P



《神鬼世界》荒野猎杀战



《神鬼世界》竞技场专属飞行坐骑



《神鬼世界》妩媚新时装



竞技赛场风起云涌

巨人网络

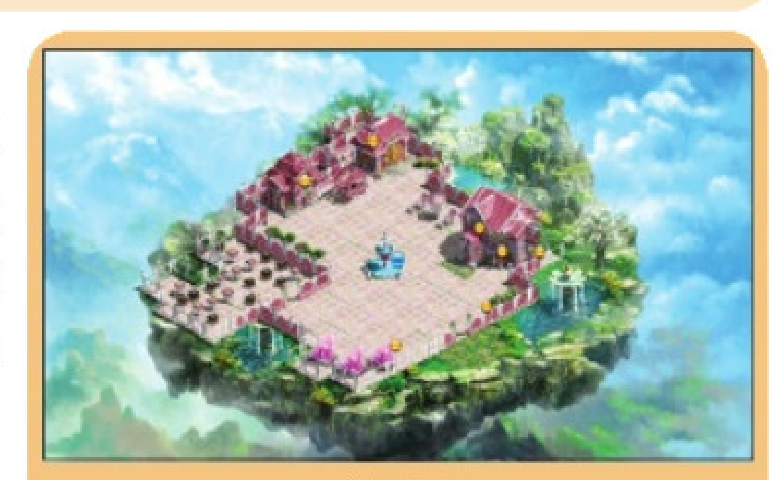
犀利姐评述《征途2》公测八大休闲玩点



从玩《征途2》到现在，一开始觉得最吸引的是画面，后来觉得国战的激情更美妙，再到后来迷上了家园DIY，一直玩到现在仍然乐此不疲。9月16日《征途2》即将迎来公测，我就不怕当一回“高玩”，向大家推荐《征途2》八大休闲玩法。

休闲玩法之一：开心庄园

近几年风行一时《开心农场》以一种全新的模式被融入了《征途2》中，不同的是《征途2》中的农场（家园）不但可以种植各种水果、蔬菜，而且还可以种植摇钱树、经验树、宝石树等名贵树种。在《征途2》的庄园里不但可以更直观的体验种菜、偷菜的乐趣，同时庄园也是每一位玩家每天银子花销的主要产地之一。不一样的《征途2》，不一样的开心农场，你还在等什么？


家园DIY

休闲玩法之二：温馨小筑

“我想要有个家，一个不需要华丽的地方，在我疲倦的时候，我会想到它……”潘美辰一曲《我想有个家》影响了一代又一代人。在《征途2》你也可以经过自己的努力拥有自己小家。那是一个美丽温馨的港湾，在你疲倦的时候，除了可以回家休息一下，还可以在家里雇佣好友当仆人种花养性，同时在家里设置各种镜相可以得到攻防加成的，当然最有吸引力的是家庄有可以通过采集时装碎片兑换各种商店买不到的时装。不管是穿上泡美眉，还是送美眉，都将是必备良药！


浪漫望天涯

休闲玩法之三：邂逅情缘

想在游戏中结识异性朋友吗？想在游戏中找到另一半吗？《征途2》为广大玩家当起了红娘，玩家可以每天通过接取“仙侣情缘”和“以武会友”任务认识各国的异性朋友，做任务除了可以获得海量经验以外，还有可能结识你在游戏中的另一半，心动了吗？马上行动吧！


巅峰对决

休闲玩法之四：巅峰对决

高手的对决一向令人向往，“月圆之夜，紫禁之巅，一剑西来，天外飞仙”相信许多人都知道叶孤城和西门吹雪的故事。而《征途2》中也有类似的高手对决方式，那就是精英系列任务中的竞技和夺宝任务。两大任务各有特色，一个是通过种植、答题、拉票等环节进行对决，一个是考验近似于捉迷藏的对决，相互藏好宝物让对方寻找。但不管那种对决方式，都是个人能力的综合验证，你是高手吗？快来参加《征途2》，体验一下高手之间的巅峰决战吧！

休闲玩法之五：对酒当歌

“仗剑江湖载酒行”，作为一个展现英雄的网游，《征途2》自然是少不了酒。不论你是与朋友一起围坐篝火饮酒畅谈展现豪气干云，还是与家人在家中饮酒小憩享受儿女情长，都充满着浓浓的古风。这就是人生，这就是《征途2》！

休闲玩法之六：火烧赤壁

从古至今，“火攻”被应用得十分传神。你相信吗？《征途2》中也有火攻！作为英雄的你可以邀请一帮兄弟去敌国火攻敌国房屋，除了有大量经验外，还能获得珍贵的游戏道具。试想一下，如果所有玩家冲入敌国王城，燃起熊熊烈火，岂不跟当年的火烧赤壁有异曲同工之妙？

休闲玩法之七：御剑飞行

御剑飞行从古至一今直是许多人的梦想，在《征途2》通过各种飞行道具可以实现在天空任意遨游，真正的体验“飞”所带来的乐趣，飞剑、纸鸢、凤凰、莲台……在这里，你才能真正体会到“会当凌绝顶，一览众山小”的爽感。

休闲玩法之八：快乐变身

《征途2》中独有的变身道具，可以使你在游戏里变身成各种NPC、玄兽宝宝等许多形象，有可爱的功夫熊猫，有一代大侠郭靖，还有手拿大斧的盗神……，还在犹豫吗？快来一起玩变身吧！

当然，《征途2》的玩法多种多样，还有诸如全新的多国国战、可爱玄兽、家族对决、1v1比武擂台、塔防副本等等一系列的新奇玩法。这许多许多的玩法无法完全列举，还是建议大家去亲自体验一下，相信只要加入了《征途2》，快乐、激情会始终伴随着你！9月16日，《征途2》公测火热启动，各位看官，你不来谁来！

多益网络

打架是要靠拳头的
《梦想世界》拳法招式分析心得



在《梦想世界》里，拳法是十一大流派之一，拳法招式的特点是快、狠、准、劲道十足且灵活多变。下面为大家介绍拳法招式分析与心得。

低级招式：

云开雾散：使目标闪避率增加，配合帮派心法躲避+个人心法躲避+坐骑幸运副技能幸运躲避配合起来，效果很好。如果你速度比对手足够快，或群P火力集中在于你，你就将其装备上吧，效果相当于踏风符。该招式可以进行精修，每精修一个等级可以使增加闪避的效果在原有基础上追加5%，每精修一个等级提升15点威力。

拨云见日：可对隐身目标发动攻击。这样一来隐身BB,道的百级招式真武空明咒，就成了摆设。可以进行招式精修，精修后加大威力。

平沙落雁：使用后当前回合免疫封印法术，但受到的无视防御及灵力类招式攻击时伤害加倍。这是一个战士必备的抗封招式。

风驰电掣：光看名字就看出此招式乃速度招式，PK、FB等各种战斗中，血量不够的拼命就利用这招，打敌人来个“先发制人”，令敌人措手不及。

中级招式：

封经闭脉：命中有一定几率使目标当回合无法使用招式和法术。可以进行招式精修，每精修一个等级提升1%的速率和提升5点的威力。

银瓶扎破：这是自损伤敌，威力极高的拳法招式，施展此招会消耗一定自身气血，气血不足20%时则无法使用。可以进行招式精修，每精修一个等级，使扣除自身气血量在原有基础上减X10%，每精修一个等级提升15点威力。

抽丝剥茧：这是无消耗攒点的招式，非常不错的起手招式，如果领悟到就装备上吧。

力挽狂澜：抗疯连的群招，速率也高，唯一不足就是-10的群抗。

高级招式：

破绽百出：施展此招可提升当回合的自身闪避率，且在闪避成功后对攻击方予以反击。群P时，火力点是你的话，可以使用此招式。可以进行招式精修，每精修一个等级使闪避的效果在原有基础上增加2%，并且每回合最大反击次数+1，每精修一个等级提升8点威力。

落叶知秋：无消耗攒点招式，30的效率令此招是守尸最好的招。可以进行招式精修，每精修一个等级提升10点威力。

森罗万象：伤害结果无视目标的招式抗性，此招乃拳招之精华，与法师PK，几乎不用猜招，使用此招就可以。可以进行招式精修，每精修一个等级提升1%速率，提升10点威力。

客星追月：无消耗攒点招式，75的高速率，起手很不错。

举穹天：完美的抗性，唯一不足就是50的速率。战士力敌招中最好的力敌招式。

破碎虚空：点招式之一，每个战士强大的招式，有人认为此招是自杀招，究竟是不是，得看你会不会用得恰到好处。

平淡无奇：完美的抗性，对抗疯连极为有效，命中、速率、威力都惊人。

明王镇狱：拳只有2个不错的群招，这个拳招是其中之一。伤害算不错。



“斑马”流星拳



拳招庐山升龙



风吹浪打



明王镇狱

百级招式：

镇冥：负抗力敌-5，灵巧-5，群攻-5。抗普通为95，用此招冒了很大的风险，算准敌人用普通招就用吧。

握魂：使用有80%几率给对方造成200%伤害；否则自身扣除目标所受伤害的200%的气血，自身气血不足30%时不能使用。很好的招，不过我经常被反死。

总结：再好的招式，也要自己在实战中使用，不然只是纸上谈兵。招式相生相克，互相牵制，要灵活的使用招式而不是死脑筋，不要让对手猜到你使用什么招。

搜狐畅游



戏说《天龙八部2》趣味活动

我真的很鄙视咱帮会城市的官员朱世友（129，98）。这小子！我好端端地在帮会城市的农田附近搬西瓜、吃西瓜，乘凉避暑，他让我去洛阳帮助龚彩丽（111，162）。龚彩丽是谁？据说是洛阳城第一美女！看来这老朱是个花痴，打算利用职权让我为他追美人。

以权谋私的朱世友

我不想去的，可是朱世友负责吃西瓜任务——清爽无限的发布，如果我不为他办事，就参加不了吃西瓜活动。为什么我如此在意这个活动？因为它给予的奖励实在是太丰厚了。

根据帮会规定：30级以上帮会成员，可以找朱世友接取任务：清爽无限，并获得变身形态。根据任务指引，帮众们需要在规定时限内自行选择运输工具，前去野外找到NPC，获得任务道具后即可返回帮会城市完成任务。

神奇的符篆

你瞧，如此美妙的活动，如此丰盛的奖励，我岂能错过？但是，朱世友却让我替他给美人办事，怎能不让我纠结？“放心好啦，不会耗费你多少时间的。”见我面露难色，朱世友咧开大嘴，露出了满口的金牙，“看，这是给你的上古符篆，我已经用它在洛阳定好位了，你可以瞬间传送到洛阳城。”

“上古符篆？”我满脸疑惑地问道。

“是啊，这可是我从元宝店买来的珍品。”朱世友得意地说道，“上古符篆分为‘彻地符篆’与‘通天符篆’。使用方式与土灵珠相似，可在城市、野外与山洞场景进行定位与传送。与土灵珠不同的是，上古符篆可以进行多点定位（10个坐标）。你只需将经常游历之地记录在符篆内，就可以随时打开符篆，瞬间飞到心仪的目的地。”

美人的需求与回报

“嘻嘻，是朱世友让你来帮我的吗？他人可真好。”明白我的来意后，龚彩丽笑着说道，“其实也没什么大事。最近我迷上了瓷器收藏，你能帮我找一些陶瓷制品吗？只要给我2个普通陶瓷制品，我就给你大量经验值作为回报。另外，如果你能找到一定数量的古瓷碎片，我就把心爱的帅气珍兽——墨镜猫送给你。”

“呃……”我正打算插话，却被龚彩丽打断了：“我还没说完呢。还有，你要是能收集到龙饰玉白瓷、刻花藏黑瓷、鸳鸯釉里红、飞凤影青瓷、云纹青花瓷一套共5个陶瓷精品，并将它们交给我，就会得到天灵丹、乾坤壶等元宝商店内的宝物哦。”龚彩丽说完话，用一双勾魂摄魄的丹凤眼直愣愣地盯着我，等我回话。

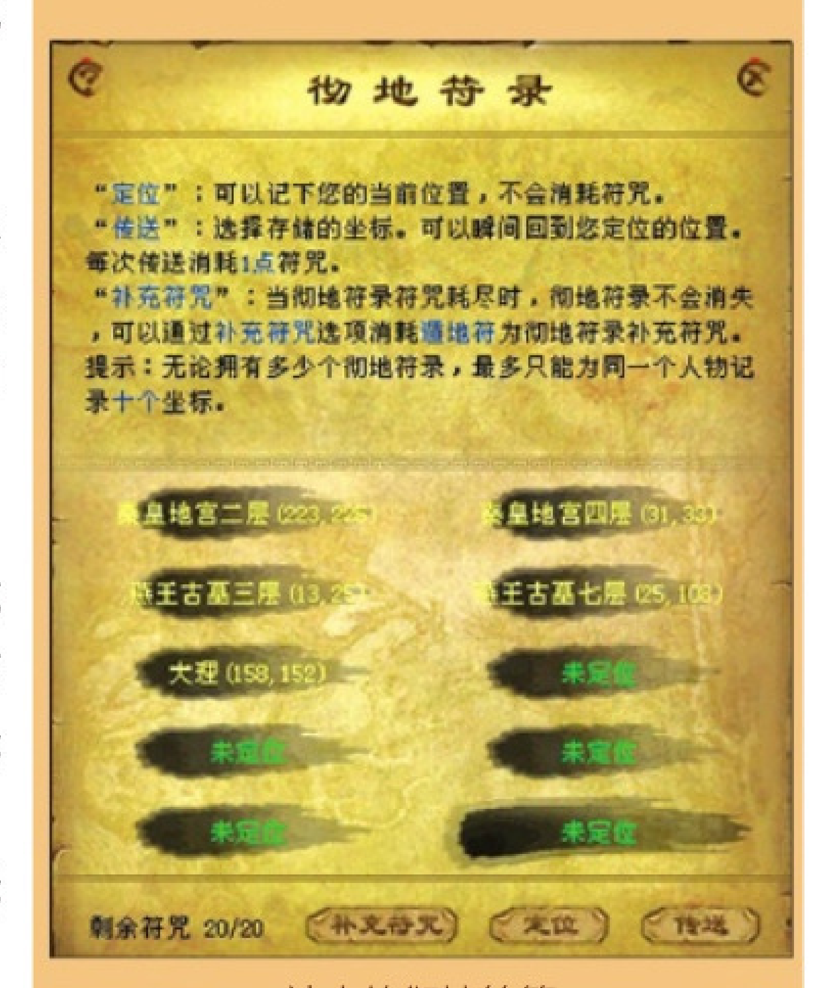
“呃，龚小姐，我是很想帮你这个忙。”我不紧不慢地回应道，“可是，我对陶瓷什么的一窍不通，不知从何入手。”

“这个简单。每日的‘幸运快活三’将免费发放一个普通陶瓷制品。其他的就只有你自己制作了。你修为在50级以上，可以在楼兰寻宝、珍珑棋局、天劫楼第10环、师门任务第10环等活动中几率获得制陶原料‘素瓷’或‘釉彩’。然后，你带着原料前往洛阳找到官窑陶瓷大师、建窑陶瓷大师、钧窑陶瓷大师，或者前往苏州找龙泉窑陶瓷大师、景德镇陶瓷大师，在他们的指导下，就能将制陶原料合成陶瓷制品，并有几率得到珍贵的陶瓷精品。”

看来这个任务并不轻松。但是，我已经答应人家了，绝不能做言而无信之人，况且还有那么多珍贵的奖励等着我。对了，还有那农田里清凉可口的大西瓜……想到这里，我舔了舔有些干燥的嘴唇，在龚彩丽的注视下，潇洒地骑上仙鹤，收集陶瓷去了。


洛阳第一美女龚彩丽


看这绿油油的大西瓜



神奇的彻地符篆


老人家，你知道龚彩丽住在什么地方吗？

完美时空



《诛仙2》全新神裔职业太昊
兽拳出击，给你毁灭性的一击

魁梧的身躯，隐藏着如野兽般的力量；锋利而厚重的兽头拳套，仿佛一瞬间便可将一座小山夷为平地。这便是《诛仙2》全新神裔职业“太昊”。

职业背景：

太昊暴烈的性格可以说是和他多舛的命运决定的。太昊本是远古之王伏羲的名号，而伏羲到凡间教导人结绳计数，设网捕鱼，用八卦预测天地间的雷雨和风向，还作法降服巨龙，是一个带来光明和未来的帝王，其后代本来形成了统一的部落在山谷深处悠然生活，而不明原因的灭门，导致太昊一族脱离了其他温文尔雅、高贵矜持的神族，变得嗜血成性杀人如麻——拥有如同猎豹般的獠牙和姿态，太昊敢于撕裂所有与之为敌的人，甚至是自己的同族。

制敌利器：

太昊一族的制敌利器是擅长短距离攻击的兽头拳套，随着太昊一族等级修为的提升，其武器拳套的外形也随之变化，猎鹰、凶豹、饿狼，不同造型的拳套让太昊一族释放愈加强大的攻击力。


太昊职业装备原画设定图


神族新手村——神农殿

职业技能：

挥舞着兽头拳套，太昊是典型的短距离攻击职业，他将成为神裔职业新兴的高输出职业。大开大合的技能释放，钢劲十足，让操作者感受畅快淋漓的攻击。宛如《火影忍者》中的小李，快速、强劲且不间断的攻击，让对手毫无反抗之力。

职业特色：

太昊的高伤害产生于技能连击——太昊的攻击方式绝对是按照中国古典搏击术设置，不仅仅是拳头，身体任何部位都能在战斗中作为攻击的工具，而实现特定技能连击之后，不仅仅是出现极为流畅和华丽的连续技特效，太昊还会自动释放高伤害或者附加控制效果，为你带来不同凡响的击杀效果。

进可攻，退可守，太昊一族体内野兽般的力量，让他们可以自由变换体型大小——体型变大可以提升攻击力，增强输出；体型变小可以提升速度，让你迅速摆脱致命危机。

太昊一族独有的觉醒（狂暴）状态，一旦激发，便犹如瞬间打通修行之人的奇经八脉，带来瞬间的战斗力大幅增强，让技能高速释放。

太昊还有另外一个最为独特的控制技能——麻痹。不同于魅惑眩晕这类强控制，麻痹并不能直接限制对方的技能释放，而是可以让对方施法速度减慢，这样就为太昊自身的连击释放打下了坚实的基础。

这就是太昊——浅谈新神裔职业PK之道：

高伤害的连续技，独特的辅助控制，灵活的进退策略，这些特点共同决定了太昊在各个职业中的地位——独立作战，可进可退，单打独斗的绝对近身强者。无论是战场、天帝宝库凌霄城鸿蒙古地等各种副本，还有混沌以及天界Boss的争夺，高输出的太昊绝对是最为给力的核心职业！天人合一升级更不用说了，太昊这方面的效率绝不次于任何其他单攻职业。

当然，PK中面对远程攻击职业，速度不很出色同时防御力很弱的太昊就有些捉襟见肘了。青云和天音本身就是多段控制，高抗天华擅长控制领域，新人族职业焚香则是玩转状态，此时太昊就需要用变身和觉醒状态的速度，加上时装无敌迅速近身，利用一瞬的时机击杀对方。

面对同样是近身攻击的鬼王合欢和鬼道，这时候考验太昊操作的时候就到了。从职业属性上讲太昊丝毫不落下风，但是如何破除鬼王的长无敌，如何利用麻痹弱控抵制合欢鬼道的魅惑禁食强控，如何在高速合欢鬼道近身时反击杀，多多和青云的定身配合，都是每个太昊在无数的战斗中需要思考的课题。

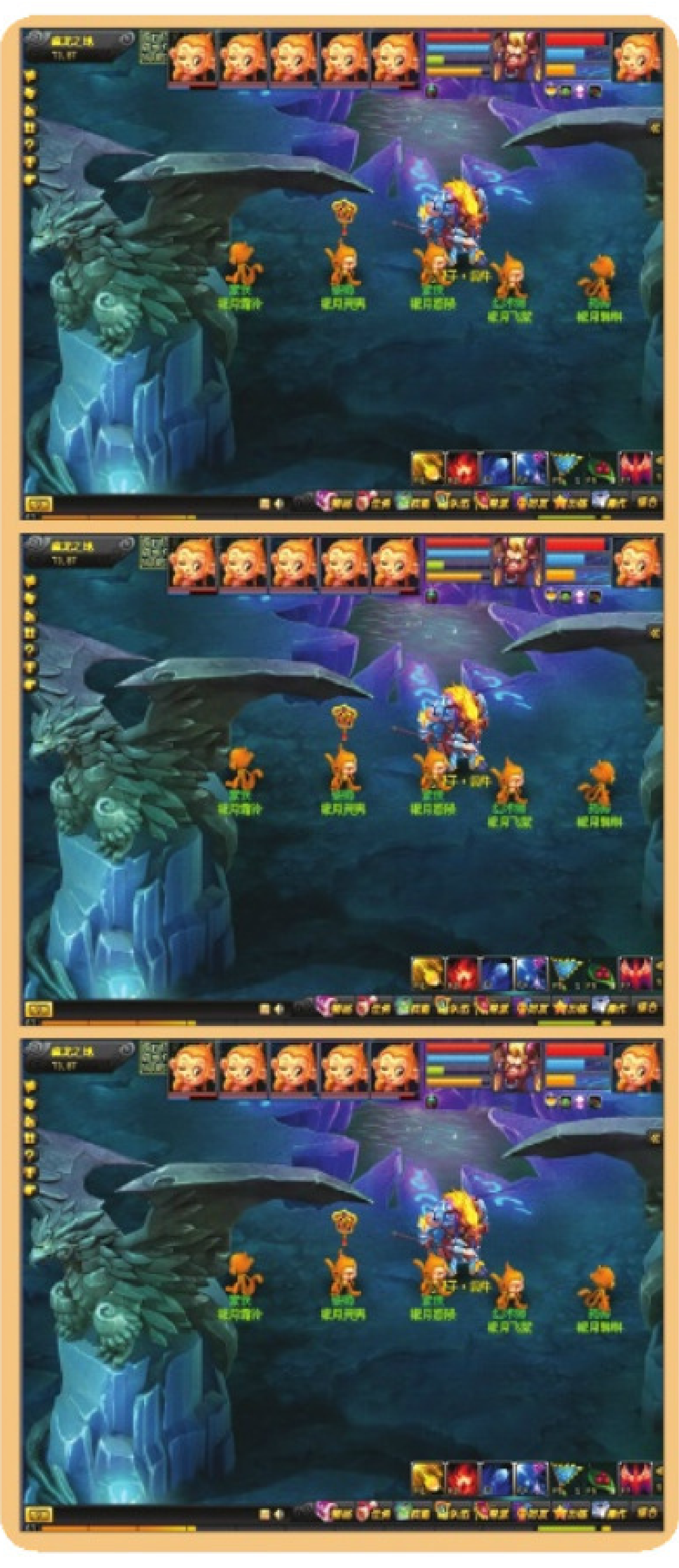
《诛仙2》全新神裔职业太昊的出现势必要在玄幻世界中掀起新一轮的血雨腥风。其强大的攻击力、强大的爆发力，独特的觉醒和麻痹，也势必成为喜爱单挑的操作流玩家的热爱职业。太昊身上究竟还隐藏着怎样神秘的能力，还有待诸位仙友前去游戏中体验一番！

深圳淘乐公司

《桃花源记》倚天屠龙 谁与争锋？
高手进阶《屠龙令》任务攻略



由深圳淘乐公司自主研发的新一代高清回合制网游《桃花源记》，以清新唯美的画面和悠闲多样的游戏玩法得到了众多玩家的认可，而在最新的无码测试中，推出的屠龙令任务。作为龙的传人，对龙总有一种特殊的情结，现在让我们随着桃花源记进入寻龙之旅，本期会带来桃花源记的《屠龙令》任务攻略。



桃花源里钟灵毓秀，人杰地灵，山珍灵兽数不胜数。落英缤纷，芳草鲜美，更是不知有多少珍奇异兽隐没期间。更有坊间传闻，桃花源有真龙出没，只是真龙神龙见首不见尾，凡人难得一见，而作为桃花源记的勇士，当自己达到60级别，并成功转职成为一名高级职业，突然天空降下预兆，要你前往迦蓝城寻找叶楚，开始了寻龙之旅。

屠龙令任务作为桃花源记里面的高手进阶活动之一，在获取大量经验的同时，还有概率获得珍稀的道具奖励，所以屠龙令就成为了高手每天必做的任务之一。

当玩家达到60级的时候，将会获得屠龙任务，根据任务提示前往迦蓝城叶楚获得寻龙令。而屠龙令需要满5个玩家组队一起，队长才可以使用，每天可以完成两轮屠龙任务，一轮屠龙任务需要找到龙之九子，一共进行18场战斗。所以，如果需要高效率完成屠龙任务，最好是固定的队伍或者玩家平时在游戏里面比较要好的组合，因为这样就不会出现队友中途离队或者下线的情况，可以直线抵达龙之藏身之地。如果无法找到固定的队友，玩家也不用过于担心。因为屠龙任务的次数是计算个人的，也就是说，组队完成屠龙任务，跟队长或者其他队友的任务进程无关，只跟自己完成的次数进行判定。同时，因为进行屠龙任务的时候，人物会变成特定的小动物，如果中途自己必须离场或无法完成任务，可以放弃任务，还有一点，玩家必须注意的是，领取任务后不能使用师门传送，但是会在暗雷场景遇怪，为了任务高效率进行，进行屠龙任务的玩家1500的银子是省不了！1500银子？放心，不是用1500银子贿赂暗雷的怪物，而是购买一个辟邪丸，避免在暗雷遇怪。如果连1500银子都舍不得花，真龙九子看你如此吝啬，估计连宝物也不肯送你。

要进入龙九子藏身之地，必须从显龙石传送进入，而5个显龙石随机分布，为了避免多人争抢进入一个显龙石的情况发生，所以必须提前做好安排，每人负责进入自己所标注的编号显龙石。

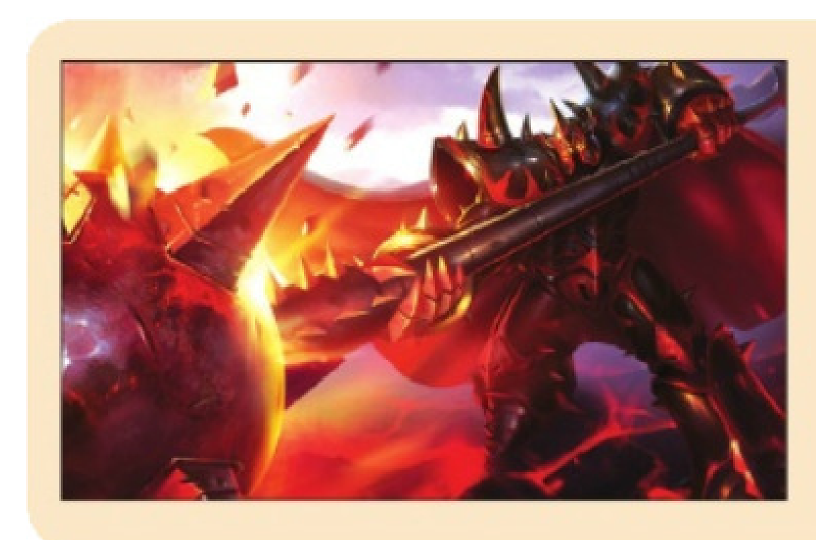
龙生九子，九子各不同，在屠龙任务中，一个有9个大Boss，分别是：壹子囚牛，贰子睚眦，叁子嘲凤，肆子蒲牢，伍子狻猊，陆子赑屃，柒子狴犴，捌子负屃，玖子螭吻。其中第九个怪有几率出现其他几个主怪。能对队伍造成威胁的主要是物理强攻型和法术狂暴型，物理强攻型需要注意的是昆仑奴，而法术狂暴系需要注意的是炎魂，因为炎魂具有反射技能。对于实力强大的队伍，可以直接对主进行点杀，点杀完毕后，率先清理对人物伤害值较高的怪物。如果队伍实力相对弱小，封系职业这就要给力了，封印住高伤害的怪物。否则一群集体轰炸过来，“奶妈”药师无力回天，那就只有集体趴下睡地板。在打第九个怪物，也就是龙九子的时候，会出现前面几个Boss一起出现的情况，这个时候千万不要慌，更加不要误以为自己“中”大奖，几个大Boss出现的情况不可怕，可怕是先自乱了阵脚。遇到这个情况，可以按照原计划打法，即使几个大Boss一起出现，难度也不见得会提升多少。

在与龙之九子搏杀的过程中，队长的带领和指挥是否得力对与任务的完成效率有着巨大的影响，作为队长，必须充分了解好各个怪物的特性以指挥好队伍进行定点清除——让怪物飞起来。当然，作为队长，一番辛苦下来，也是有额外回报的，队长会有10%的经验加成，一天屠龙下来，经验可是非常可观。

屠龙令任务除了打怪升级得珍贵道具外，还有许多韵味，当我们使用寻龙令的时候，一堆人变成可爱的小动物，然后活蹦乱跳地前往寻龙，十分逗人。同时，进入龙之藏身之地，也会发现许多迷人的风景，甚至在对战的时候，还可以看到龙九子有趣逗人的对话。倚天屠龙，谁与争锋？桃花源记现无码首测中，现可进入桃花源记，横扫六合，与战友们做一回屠龙勇士！

腾讯游戏

走近WCG世界总决赛唯一DotA类项目《英雄联盟》



由腾讯游戏运营的全新英雄对战网游《英雄联盟》从初期宣传到开放测试，火热程度引人咂舌，而DotA创始人羊刀领衔制作的名头也给这款游戏增色不少。DotA可以说是当今全世界最火热的魔兽RPG地图，然而即便再火，也始终无法脱离War3平台的限制，无论是在观赏性还是娱乐性上都很难进行系统化的突破。很多游戏开发商也正是意识到了这点，于是在发掘了网游和竞技的契合点之后，争相出炉多款DotA类网游，一时间竞技网游的宣传可谓是热火朝天。而其中最引人注目、最受玩家好评的便是《英雄联盟》了。

《英雄联盟》早在北美和欧洲上市时就获得了不错的口碑，继荣获“GAMESPY玩家投票年度最佳PC游戏”，“玩家最喜爱多人游戏奖”，“年度策略游戏奖”和囊括GDC2010五项大奖之后，又被评选为金摇杆奖年度最佳网络游戏，迅速跻身为北美第一大竞技网游。原本底子就不错，再加上腾讯这么强大的宣传运营，《英雄联盟》在登录国内市场后自然引起了玩家的强烈追捧。

除了继承DotA的爽快节奏、即时战略、团队作战等优点外，LOL拥有简化的游戏操作等丰富全新的元素，将DotA经典玩法从对战平台延伸到真正的网络游戏世界。你不用购买这个卡那个卡来挤平台，也不用苦苦等待房间里挤满10个人，甚至要要看房主脸色，《英雄联盟》拥有自动匹配的专业战网，特有的ELO值系统能让你最多等待60秒就能找到水平相近的对手。

自动匹配系统会根据玩家隐藏的实力值，确认玩家的游戏水平，自动寻找水平相近的对手快速开局战斗。所以新手通常只会和其他新手匹配，不用怕被虐菜坑爹。如果玩家开黑，系统会优先自动匹配到水平相近的黑店对战。然而LOL的新手保护措施远不止这些，除图文教学外，LOL官方为新手玩家贴心制作了教学视频，详细说明了每一位英雄的技能特色，并直观演示了该英雄的操作方式。让新手玩家更直接、更清晰的了解英雄属性，更好的融入到英雄对战的气氛当中。

告别新手保护，LOL会在玩家达到一定水准之后，开放Ranked积分赛。与DotA的CW模式相似，征召模式下由双方队长按顺序BAN/PICK英雄，公平公正，保证了DotA类网游极强的游戏性、竞技性和平衡性，享受全网天梯排名的竞技乐趣。

说到平衡性，外挂可以说是打破竞技平衡的致命伤，让不少玩家深恶痛绝。就《英雄联盟》在欧服、美服运营两年都没有外挂的现象来看，LOL在对待外挂这一问题上着实下了一番心血。除了外挂，玩家最担心的就是秒退和掉线了，毕竟团队游戏一旦双方人数不均衡，便会影响对战结果。在LOL中，一旦有秒退现象发生，系统就会重新排列选人，另外在游戏中途掉线之后也可以重新链接，避免出现因掉线而毁掉一局游戏的现象。

在这里，每次进入游戏都意味着一个全新而变幻莫测的开始，独创的召唤师系统，全新设计的80多个英雄，《英雄联盟》在创意和细节方面都做的十分出色。相比于DOTA，LOL突破了War3模型的限制，有更加丰富个性的英雄设计。这里有上演神奇法宝筋斗云的中国风英雄“齐天大圣”、强力TANK“披甲龙龟”、御姐气质的“战争女神”、还有萝莉妹子“安妮”，再加上量身打造的本土配音，LOL在吸引玩家上手体验的创意设计上可是煞费苦心。

上市以来，LOL也成功举办了很多赛事，相比于DotA，LOL的竞技性毫不逊色，而相比于其他DotA类网游，LOL的原班人马打造阵容是不可取代的优势。今年年初，《英雄联盟》以正式比赛项目的身份入驻WCG2011世界总决赛，成为该项赛事首个且是唯一一个DotA类竞技项目。作为全球电子竞技最富盛名的赛事，WCG已经伴随着我们走过了10个年头，其在电子竞技领域的专业性权威性毋庸置疑。这是竞技领域对LOL专业性的认可，也是《英雄联盟》正式成为DotA类网游领军者的里程碑。《英雄联盟》官网>>>http://lol.qq.com

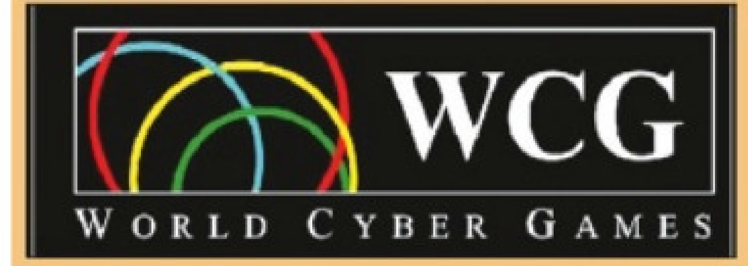


全球顶级游戏大奖GDC


《英雄联盟》精彩游戏截图


游戏中除了常规皮肤之外还提供了幽默感十足的皮肤


中国风英雄“齐天大圣”



《英雄联盟》是WCG世界总决赛唯一的DotA类正式比赛项目

汇众教育

高中毕业怎么办？不选好大学就选好专业！



20世纪80年代，只要能上大学就很好了；
90年代，我们开始比较学校的资质和名气；
2000年之后，大学生就业难问题开始凸显；
近几年，我们开始比较专业，宁可学校没有名气，也要把专业挑好，现在就业是硬道理！

毕业了，我们的工作在哪里？

据报道，今年我国高校毕业生人数将达660多万人，比去年净增30多万人，大学生就业难的形势之严峻可见一斑，这也是今年两会提案和关注的焦点。日前，济南招掏粪工，5个名额引来391人报考，众多大学生角逐，更是引发整个社会的关注。一方面，大学生就业难已经成为一个不得不面对的严峻社会问题，而另一方面，大学生择业、就业的观念也在新的内外环境下，发生着深刻的变化。

据2009年《用人单位调查报告》显示，78%的单位认为“实际操作能力”最重要；13%在意“工作经验”；仅有6%的用人单位看重“学历”。新《劳动合同法》实施后，企业更加注重应聘者的能力了。近年城镇新增就业岗位没有明显增加，各类高校毕业生人数却屡创新高。严峻的就业形势，使得越来越多的人期望通过选择职业技能培训或是“回炉”再学习来提高自己的综合技能，以期顺利走向工作岗位。

游戏行业，人才在哪里？

日前，国家公布了《2010年中国网络游戏市场年度报告》，统计数据显示：从产业结构来看，2010年中国网络游戏市场规模合计为349亿元，同比增长26.2%。其中互联网游戏323亿元，增长率25.2%；移动网游戏26亿元，增长率40.7%；从用户数量上看，互联网游戏用户总数突破1.2亿人，同比2009年增长超过37%。业内人士预计，中国网游市场未来3年年均复合增长将超过20%。

与游戏行业的“高增长”相比，游戏制作人才缺口巨大。高校是人才培养的重要基地，可学员少之甚少，且大多重理论轻实践，这将严重阻碍国内游戏产业的发展，中国游戏产业正处于“市场增长迅速，人才极度匮乏”的局面。而当前大多从业人员往往没有受过专业化培训，大多属“自学成才”，远不能达到游戏开发的要求。因此，随着游戏产业的繁荣，游戏培训也将“钱”景广阔。另外，越来越严峻的就业形势也将吸引一部分人进入到游戏培训大军中来。



画室



学员作品——战士

高中生也能月薪8000！

李姚从小喜欢非常喜欢玩游戏，可以说是骨灰级玩家。他想以后的工作如果能跟自己的爱好结合起来，那就再好不过了。于是他去网上搜索与游戏相关的职位信息，无意中看到汇众教育北京公主坟（游戏）校区关于游戏名企定向培训的信息。经过咨询，李姚了解到游戏学院的招生条件高中以上学历即可，自己完全具备学习条件。于是立马把自己想学游戏开发的想法告诉了家人，哥哥首先表态不予支持。哥哥是个大学本科毕业生，他认为李姚只有高中学历，学习游戏开发的话肯定学不会。

但能制作一款属于自己的游戏是李姚的梦想，最终他还是以自己的坚持说服了家人。日前，通过为期一年的学习，李姚已顺利就职大娃娃游戏公司，从事3D美术动作设计，月薪8000多，比哥哥这个本科生的工资还要高很多。父母、亲朋很是欣慰，为表感谢还特意制作锦旗赠予学院。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区作为国内专业数字娱乐职业培训机构，其培训课程按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2010年，校区就有很多毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。 汇众教育北京公主坟（游戏）校区 官方网站：gzf.gamfe.com P

中国移动 棋上挑战 勇猛直取欧洲双人游 牌中智慧 百元话费轻松入你手

——体验快乐赛事，轻松赢话费

我国棋牌对弈由来已久，据考证早在战国时期就有了关于象棋的正式记载。在中国的文化传统中，棋牌主要用于怡情娱乐，鲜见大规模的比赛，比较出名的对弈便成了传奇，而个中好手也被传颂为隐士一般的高人。真实的情况又是如何呢？或许民众同乐加上不畏高处，才是整个传统的指向——如果你抱着这种心态来参加“第二届棋牌大赛”，那就太对了！不过本文的角度稍微有点“俗气”，那就是教你如何能在这场比赛中，既通过一般性的参与来获取价值不菲的奖励，亦可通过全面了解晋级流程，立下向全国赛事大奖进发的远大目标。无论是轻度玩家，还是重度玩家，你一定都能在这次比赛中有所斩获。

第二届棋牌大赛由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动通信集团公司共同主办，背景强大奖品丰厚。总体来说，你只要对象棋、五子棋、斗地主以及时尚桌游“三国杀”有所了解，就可以参与到该项赛事中。奖品的获取渠道来自于3个方面：获胜奖励、抽奖、宣传推广奖励。根据笔者长期对中国移动所举办活动的观察，大范围的获奖面、绝非只是鼓励性质的实在奖品，是其活动的最大亮点。因此本次比赛中亮闪闪的当然还是获胜奖励，但是抽奖和宣传推广奖也很给力！以下分而述之：

1.赛事介绍

第二届棋牌大赛的活动时间为6月10日～10月15日，比赛设置了常规赛和趣味赛两种赛制。

其中常规赛主要分两部分进行：7月和8月进行省级赛的较量，确定各项目的每省前10强，此时50元移动话费入手，而各省单项冠军的奖励是iPad 2（16GB）一部！接下来9月和10月举办的全国赛中，省级赛晋级选手决出全国总冠、亚、季军。绝世高手的奖励自然价值不菲，其中赢得全国季军的玩家可以赢得巴厘岛深度游，欣赏小岛风光；全国亚军则能享受澳洲深度游，体验异国风情；全国总冠军呢？浪漫的欧洲双人深度游和精致的冠军指环！

相比于常规赛的层层晋级，趣味赛则可在整个赛事中随时参与。趣味赛有多种参与方式，小时赛是其中唯一通过赛事取胜来决定获奖的项目。你只需每周五至周六20：00～22:00，进入小时赛房间，只要最后某项目的积分排名位居全国之冠，你就可获得价值高达500元的移动话费！

显然，你不应当仅盯着常规赛事，小时赛每个项目每小时产生500元奖励，既有实力的成份，也有较大的幸运成份，不可错过。当然，如果你有兴趣观看高手对决，特别现在进入到白热化阶段，每场比赛都会精彩异常，绝对能够一饱眼福。

2.整点抽奖

这也是趣味赛事中的一部分，它无需你在比赛中取胜，只要你玩乐在其中，就可能获奖在其中。大赛期间，每周一至周四每日3个整点（20点，21点，22点）在线用户抽奖，每个整点抽取100名幸运用户，各奖励10元移动手机话费。笔者认为，这纯粹是幸运儿的游戏，如果你相信自己的运气，那就参与到其中吧。

3.推广奖励

窃以为本项奖励是“劳模奖”……在整个赛事流程中，你都可在游戏界面找到“邀请好友”按钮，点击后即可通过好友手机号码向其发送赛事参与邀请，好友收到邀请后只要成功下载客户端并注册，即算你推荐成功。每月全国推广好友数排名前100名的用户获赠100元移动手机话费。

如果看完以上攻略，你已经迫不及待想一试身手，请参考以下方式快速进入游戏：手机用户发送短信“777”至10658899或登录g.10086.cn进入棋牌大赛专区，PC用户登录活动专区g.10086.cn/home/qipai/，进入“PC客户端下载”栏目，即可免费下载安装棋牌客户端，参与到激烈赛事中。此外，笔者也建议参与赛事的朋友关注其官方微博，所谓知己知彼方能百战不殆：

139说客 http://shequ.10086.cn/_L1568276

新浪微博 http://weibo.com/qipaidasai

搜狐微博 http://qipai2010.t.sohu.com

腾讯微博 http://t.qq.com/qipaidasai



在手机上进行赛事对决



通过PC客户端参与赛事

“第二届棋牌大赛”赛事总流程	
热身赛	6月份
省级突围赛	7月4日～8月14日
省级晋级赛	8月19日～8月21日
全国晋级赛	9月23日～9月25日
全国总决赛	10月15日
趣味赛	6月～10月15日

汇众教育

游戏开发赴英留学硕士班正式登陆中国



近日，游戏开发人才培养机构汇众教育宣布与英国考文垂大学严肃游戏学院正式建立合作关系，共同致力于中国国内及国际高端游戏研发管理人才的培养。这意味着，欧洲包括游戏开发技术和项目管理的硕士学位专业课程“游戏与数字技术”正式登陆中国，中国的游戏开发从业者可直接申请赴英留学，取得“游戏与数字技术”专业硕士学位，成为真正的国际化高端游戏人才。

据介绍，“游戏与数字技术”赴英留学硕士班，是汇众教育为培养中国顶尖高端游戏专业人才，与英国著名的考文垂大学严肃游戏学院合作的留学项目。目前，考文垂大学已授权汇众研究院作为其严肃游戏学院的中国代表处，全权代表英国考文垂大学严肃游戏学院在中国开展赴英硕士留学项目、访学项目、海外实训实习项目、高端课程培训项目和其他相关工作。同时将汇众教育现行的云培训体系课程内容（游戏学院V5.0课程，动漫学院V1.1课程），指定为中国地区学生申请严肃游戏学院硕士学位的基础技能课程。同时，为汇众教育的学生报读该硕士学位设立了快速通道，在申请时免去基础测验，可直接升入硕士班赴英留学。

据了解，“游戏与数字技术”不仅是一门具有行业前沿技术的游戏硕士研究性课程，同时，课程也密切结合现有游戏厂商的实际开发要求，因此，它既适用于游戏专业领域的深度研究，也有适用于所有游戏从业人员的新技能掌握。课程以增强学生的专业操作技巧为目的。使学生能够达到在学习中实践，在实践中学习的目的，从而为顺利取得研究生学历打下坚实基础。授课的研究生导师都是国际一流的游戏开发方面资深研究专家。汇众教育研究院的孙武钢院长介绍说：“游戏与数字技术”专业共学习必修和选修共9门课程，通过毕业论文答辩及项目制作后，获得考文垂大学颁发的理工硕士学位。这项专业目前已达成合作的推荐就业企业包括Fish in a Bottle、Rare Ltd、Codemasters、FreeStyleGames、Slam Productions、Blitz Game等二十几家英国当地知名的游戏企业，被这些企业正式录用的员工，将会取得移民英国的诸项便利条件，真正成为国际化高端人才。


李新科



游戏开发赴英留学硕士班正式登陆中国

据考文垂大学中国业务负责人介绍，达成合作之前考文垂大学对汇众研究院所涉及的研究领域及近年取得的研究成果进行了深入的调研和长时间的考察，对汇众教育的云培训教学管理体系极为认同，汇众教育的学生将成为我们重点培养的对象。对此，汇众教育董事长李新科表示：“游戏与数字技术”硕士专业会让学生接触到国际最顶尖的技术和研究成果，并且有机会见识更多的专业工具。相信双方的合作将会为中国的高端游戏人才真正走向国际化提供良好的平台。

对游戏开发专业硕士班在国内的成功实现，业内人士认为，这是一个为国内游戏从业人员提供技术深造的有效途径，游戏从业人员攻读这门专业相对于普通的游戏专业学习，将会有六方面的独特收获：1、学到国际上先进的游戏设计理念和技术；2、学到新兴行业的企业管理和项目风险评估知识；3、获得难得的到国外知名游戏公司实习的机会；4、有机会被国外知名游戏公司正式录用；5、游戏开发行业中独一无二的高学位，有助于个人职业发展和薪酬成长；6、英国的留学经历和所学的最新技能，为个人创业打下基础。

关于考文垂大学严肃游戏学院

考文垂大学严肃游戏学院（Serious Games Institute）于2007年9月正式成立。它位于考文垂大学科技园，是开发优秀游戏的国际中心和以科技创新带动区域发展的示范单位。研究院在高阶应用型学术研究和在游戏化学习领域拥有顶尖技术的游戏公司之间，建立了紧密的合作关系。在这个游戏技术、计算机模拟仿真以及数字交互式媒体飞速变化的时代，严肃游戏学院的成立对数字娱乐活动的发展起到了重要的支持作用。游戏涵盖了广泛的应用，从Adobe Flash动画到代码生成的让人身临其境的三维环境，都需要用户通过复杂的交互式数字接口处理大量数据。

在西米德兰（West Midlands），研究院与计算机游戏公司的领头羊建立了战略性的联系，如Blitz Games和Codemasters等游戏厂商已经在全球联合冠名，考文垂大学科技中心的Pixelearning也已经在管理培训严肃游戏开发方面享誉国际。

头牌新闻

万智牌国际大奖赛上海站开赛

■本刊记者 北四环组

用卡牌施展“法术”，用才智赢得“战争”。红透西方卡牌世界的万智牌大赛2011年8月20～21日登陆上海世贸商城7楼多功能厅。经过两天的激战，来自日本的渡边勇也最终赢得了本次赛事的冠军。此次万智牌大奖赛继2005年在北京成功举办之后，时隔6年重返中国。国家体育总局社会体育指导中心主任邢小泉也亲自到场为参赛选手加油。



冠军是日本选手渡边勇也

在时长50分钟的比拼中，决战双方充分拼智力、拼耐力、拼洞察力，制定出严谨缜密的战略，辅之以灵活多变的战术，不断上演着一幕幕扣人心弦的画面。最后冠军渡边勇也经过重重挑战，终于登上冠军的领奖台。他在赛后坦言：“最后一轮，真的很悬，大家实力都差不多，还好最后抓到了‘神手’才有扭转乾坤的机会。”2011万智牌中国国家冠军赛冠军陈壮也来到了比赛现场，与选手们一起切磋牌术，分享经验：“玩好万智牌不仅仅靠的是牌手的出牌技巧和良好心态，运气也占了一定比重。因此，我认为获奖不是最重要的，与老牌友们叙旧和结识新朋友才是参与万智牌游戏的最大收获。”

除了大赛提供的总奖金3万美金外，前16名完赛的牌手都将获得2012年第一场专业赛的入场券，现场所有参赛者也都能获得独家纪念闪卡。此外，大奖赛还举办公开赛事和画家签名等其他系列活动供参赛者和观众共同体验万智牌的无穷乐趣。

万智牌可以开发和锻炼人的记忆能力，数学逻辑思维能力，推理能力，全局平衡能力和创造力。1999年，国家体育总局社会体育指导中心将万智牌列为了实验推广的健智体育比赛项目。游戏中，每个牌手都是鹏洛客，运用法术力资源，召唤各种奇珍异兽冲锋陷阵，施展别具特色的法术咒语运筹帷幄，目标只有一个，打倒对手——其他时空的鹏洛客。万智牌大奖赛是全球性的公开活动，目前已颇具规模，从一项卡牌类竞技活动逐渐演变为广大牌友交友集会的欢乐派对。万智牌在全球已经拥有800万名粉丝，本次万智牌大奖赛吸引了来自20多个国家近630名牌手的踊跃参加。P

晶合新作

庆公测周年 《七雄争霸》万千豪礼回馈玩家

2011年8月18日，腾讯网页游戏旗舰之作《七雄争霸》迎来周年庆典。本次《七雄争霸》庆典活动的核心主题就是“感谢”，让周年庆典不仅是“七雄”的庆典，更是所有玩家幸福欢乐的美好节日。大量点券、精品游戏道具、iPhone4、iPad2，应有尽有。“江山如此多娇”同样也是《七雄争霸》王者与佳人的真实写照。线上，玩家尽情徜徉美女如云的七雄，坐拥战国君王为之倾倒的宠妃佳丽；线下，七雄美娇娘齐聚《巾帼英雄》，姿色妖娆魅力十足。《七雄争霸》正以其对网页游戏理念的深刻理解，兼之服务器代言、巾帼选秀等各种精彩线下活动的持续深入，实现了对传统网页游戏模式的颠覆，引领着国内网页游戏发展的新纪元。



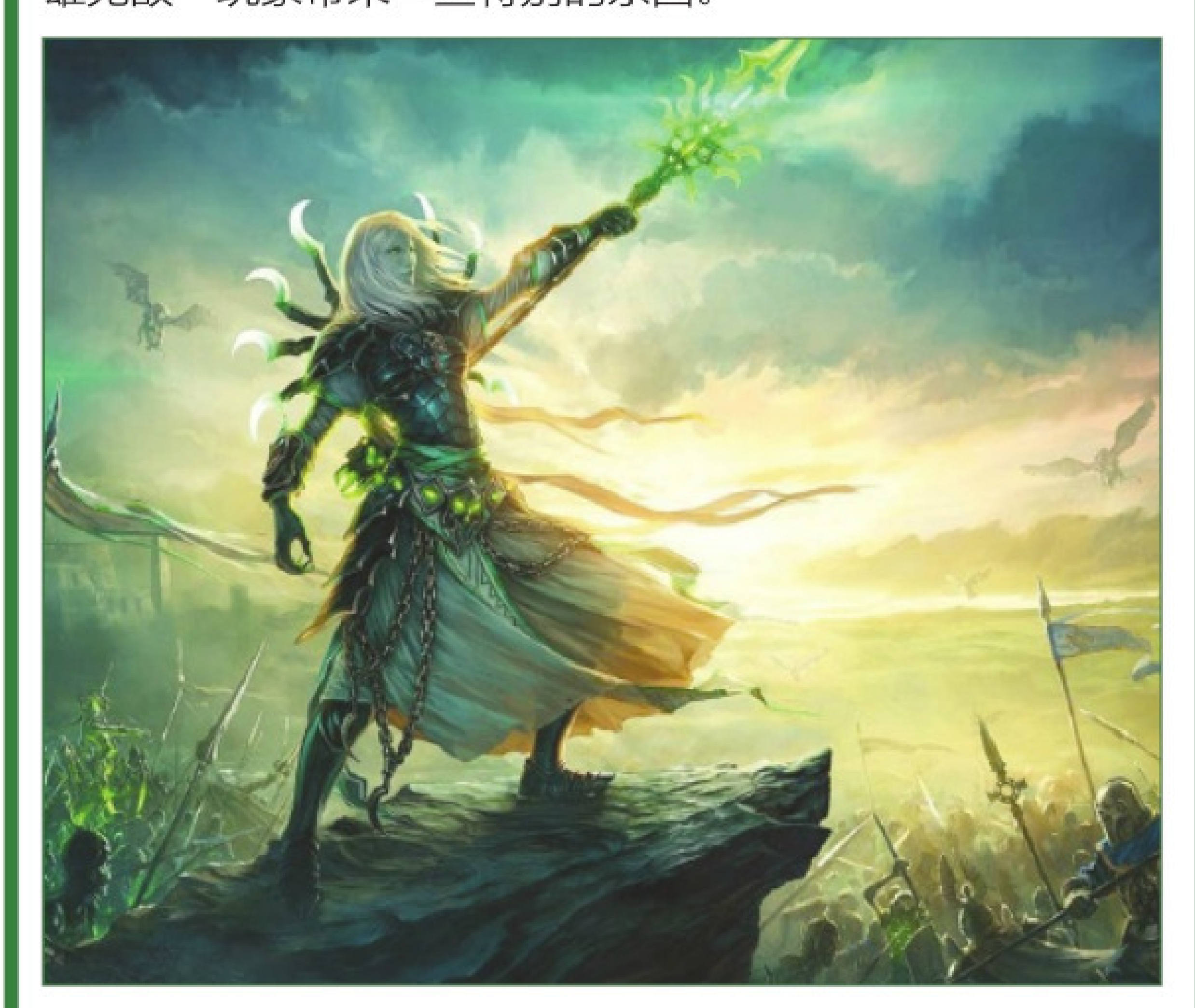
NBA 2K12台湾地区预售开始

除美版于10月4日发售之外，NBA 2K12的其他版本发售日期均在10月7日前后，目前中国台湾地区版本的预售已经展开。由于前作取得了非常好的口碑，NBA 2K12将继续前作的怀旧风格。“去年我们使用了乔丹当封面获得了巨大的成功，”2K公司的市场部负责人表示，“不过我们不想就此停止。我们今年还加入了另两位NBA的传奇，拉里·伯德和魔术师约翰逊，这样特别的封面代表了NBA历史上最伟大的英雄。”3种封面下的游戏内容都是完全一样的，约翰逊和伯德版封面是限定版的封面，并且只会出现在首发印刷的NBA 2K12中。此外，前任公牛王朝成员史蒂夫·科尔（Steve Kerr）将取代Clark Kellogg成为NBA 2K12的解说成员。



百游代理《英雄无敌VI》，中国大陆同步发售

成功代理运营了《仙剑奇侠传五》的国内游戏厂商百游近日正式宣布将代理经典的回合制战略游戏——《英雄无敌VI》。这款游戏是由育碧旗下的Black Hole研发，该团队承诺将延续整个游戏系列的精髓，同时将进一步强化游戏的RPG元素和视觉效果。另外为了照顾国内玩家，《英雄无敌VI》还添加了相关的东方元素。目前《英雄无敌VI》的汉化工作已经基本完成。与系列的前几部作品不同，《英雄无敌VI》除本地游戏外，还加入了战网系统。通过战网系统，玩家不仅可以进行对战，还可以获得成就、自定义英雄、自定义王国和自定义装备。战网还内置了语音和提问系统，可以说这是“英雄无敌”系列游戏向社区化转变的一次探索。《英雄无敌VI》各版本的售价还没有确定，预计与海外版本会有不同。根据在《仙剑奇侠传五》实体版中积累的经验，百游也可能会为国内的“英雄无敌”玩家带来一些特别的东西。



晶合热点

第二届PWIC落幕 完美世界打造全球网游饕餮盛宴

2011年8月2日，经过两个多月的激烈角逐，第二届“完美世界国际锦标赛”（Perfect World International Chiampionship，以下简称PWIC）在北京圆满落幕，来自中国大陆、中国台湾省，以及韩国、马来西亚、新加坡、越南、菲律宾、俄罗斯、日本、巴西、印尼、北美在内的多支优秀团队参与了本次大赛。为所有玩家呈现了一场网游竞技的巅峰赛事。作为完美世界为全球玩家打造的网友互动平台、全球资源感和文化融合平台，PWIC正通过“完美世界”强大的全球化影响力，再次向世界展现中国原创游戏独特的文化及游戏魅力。



CNN新调查研究：只有一成玩家能够打通游戏！

CNN（美国有线电视新闻网）日前在一篇文章里公布了到底有多少玩家能够坚持打通一款游戏，这个数字让人非常意外。此文作者Blake Snow引用了Activision产品承包商Keith Fuller的话：“据我所知，预计大约90%的玩家都无法完成一款游戏，最终他们大多都会去找剧情视频看。”曾就职于CAPCOM、THQ和SEGA，目前担任Raptr市场副总裁的John Lee提到“反弹率”（玩家在打通游戏前就放弃的概率）这几年一直在上升：“10年前，我记得还有20%的玩家能够坚持打穿游戏。”Lee目前就职的Raptr公司负责提供在线跟踪玩家游戏和成就情况的服务，根据Raptr的内部文件显示，Rockstar去年的大作《荒野大镖客》虽然既叫好又叫座，但玩家中只有10%完成了游戏的最终任务。文章分析了造成这种趋势的原因：一是因为玩家年龄的增长（如今玩家群体的平均年龄在37岁），时间越来越珍贵；另一个原因就是在线多人模式的崛起，导致玩家开始忽视游戏的单人模式。除此之外其他原因还包括来自Facebook、Twitter和智能手机等因素的影响。



《暗黑破坏神III》第四难度确认：炼狱（Inferno）

2011年Gamescom大会中，Jay Wilson正式确认了《暗黑破坏神III》存在第四难度：炼狱（Inferno）。这个难度将会拥有比“地狱”更高的难度。玩家必须达到60级后才可进入，并且此难度中所有怪物等级都比玩家等级高。同时，怪物拥有更多的血、攻、防，并更激进。另外，游戏增加了只有在炼狱难度才会掉落的装备及符文之石。同时，此难度下掉落的装备与其他3个难度下掉落的装备外观有所不同，非炼狱专用物品在炼狱难度中的掉率会有提高。

晶合快评

毁灭公爵并没有死

■晶合实验室 生铁

你当我下面的话都是胡扯就好了。

《永远的毁灭公爵》用北京土话说就是“玩现了”。画面还说得过去，但是游戏内容味同嚼蜡甚至有脑残的嫌疑。但无论是哪个论坛，有人说了实话，都有个别的老玩家会跳出来说，“90后滚蛋”或者“没玩过《毁灭公爵3D》的闭嘴，你没资格评论它”。

但非常非常遗憾，我就是在《毁灭公爵3D》推出后就立刻玩到它的那一代玩家。我不是90后，但我也觉得《永远的毁灭公爵》有点烂，只是烂得并没出我所料。原因是从十几年前我刚开始玩《毁灭公爵3D》时，就对它饱含疑惑。尽管它的游戏引擎比当时的FPS鼻祖DOOM看起来要先进得多（事实也是如此），并首次让FPS游戏的世界看起来像是真实世界了，但它的敌人看起来制作粗糙，形象也不够狠，并且缺少DOOM所具有的那种质地感，人物都像是薄纸片，贴图也同样有类似的问题。并非我觉得广为人们所乐道的那些噱头并不有趣——色情影院、调戏钢管舞女、摧毁公共设施，但这些噱头反而分散了我对游戏的投入感和注意力。我很好奇，到底什么样的玩家才会真的对给钢管舞女塞钱的桥段津津乐道，而且它的关卡设计也不怎么样，远没有同时期以同引擎开发的《影子武士》（Lo Wang: Shadow Warrior）给力。

从这个角度而言，“Duke Nukem Forever”这个名字我觉得起得很正确，Forever地烂。

我同意游戏应当与时俱进的观点。《永远的毁灭公爵》做成了一个彻底的怀旧作品，而且甚至缺乏早期游戏的乐趣感。那些类似《抢滩登陆战》的射击环节，尤其乏味。如果一个耗资百万的大作的全部意义都是向旧作致敬，完全遵循原作的风格，那它绝对是有问题的。怀旧者绝不是主流。其实“DOOM Ⅲ”已经给了我们一个教训——没有过多的情节，没有太新的场景和地点，怪物也彻底回归初代……但问题是“DOOM Ⅲ”起码在“硬光源”等技术角度做到了领先于人，在一定的时期内还是吸引了人们的广泛关注，而《永远的毁灭公爵》连这一点都做不到。



《影子武士》的主角叫“老王（LO WANG）”，这个游戏无论是射击感还是关卡设计，都非常可圈可点，但它就是没《毁灭公爵》红



在忍受了一堆狗血剧情后，突然结尾来了这样一幕，我震撼了，那一刻我也知道“毁灭公爵”永远地不行了



沉默的搜寻者生铁

那么依我看，《永远的毁灭公爵》在这个新时代里，它又该怎么做呢？它还有没有出现的必要呢？

我的答案是，它从来都没有死去，它早已有了自己的精神继承者——举个最简单的例子，《使命召唤——黑色行动》就是它的衣钵继承者！

狗血的剧情、冷战时代的思维、美国霸权至上主义、永不阳痿的美国大英雄情怀、邪恶到没边的对手、恶毒的政治恶搞（肯尼迪和卡斯特罗一起谈笑风生）、各种痛快的战斗大杀器……除了没有那些色情卖点以外，其实这就是新时代的毁灭公爵！2500万份的销量，足以让开发者变乖——何必要那些下三滥的色情佐料？如果《毁灭公爵》能卖到这个销量，那它同样不需要色情笑话来为自己争光。在商业成绩的面前，原则其实是无所谓的事。

真的是这么回事。你何必再费力地去做录像带呢？这已经是蓝光高清的时代了。你的噱头和营养早已被别人吸收，并发挥得更为到位了。《使命召唤》单靠它的联线对战，就不知比《永远的毁灭公爵》强到哪儿去了，而你《毁灭公爵》又有什么像样的对战呢？是最原始的8人同场竞技模式？还是夺旗模式？拜托，醒一醒吧。

写到这里，我又觉得，拿《永远的毁灭公爵》的开发团队和《使命召唤》的开发团队去比水平，是有失公允的。老实说尽管我知道这个游戏坏在什么地方，但如何让它好起来，我也想不出什么好主意。把它做成一款开放的第一人称RPG？让它彻底抛弃那些噱头？这看起来都行不通。所以，就让它这么着吧。反正它肯定是不会再出下一代了。P

漫画作者：suns



恶魔还是天使？

——剖析暗黑3之现金拍卖行

■上海 erfAH

引言

2011年7月28日，加州橙县的尔湾市迎来了一批来自全球各地的访客。这群面孔各异的游人并不是普通的观光客，此行的目的也并非造访拉古娜海滩著名的阳光和艺术展。在地狱魔王的诱惑下，阳光美景无法吸引这群媒体人哪怕一分钟的驻足停留。在2010年接连发售了《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界——大地的裂变》后，暴雪在2011年的游戏发行日程表理应属于《暗黑破坏神Ⅲ》。此番暴雪邀请了全球几乎所有的知名PC游戏媒体和“暗黑”爱好者网站的代表前往加州总部参加媒体峰会，自然是希望能在《暗黑破坏神Ⅲ》公测开始之前进行媒体预热和爆料。在发布会上，这群访客们不仅试玩到了最新的《暗黑破坏神Ⅲ》Beta，抢到了大量的第一手游戏体验机会，更是作为见证人见证暴雪宣布了一个足以震撼业界的决定：

《暗黑破坏神Ⅲ》将引入拍卖行功能：除了游戏内的金币之外，拍卖行也将支持玩家之间使用现金进行道具交易。

可以想象，暴雪高级副总裁Rob Pardo向各国媒体宣布这个消息时，那些见惯业界风雨的老江湖媒体人脸上也不禁露出愕然的表情，这种错愕的情绪也在随后精确地传达给了玩家。在发布会NDA协议还有12小时到期的7月31日，Incgamers就率先披露了《暗黑破坏神Ⅲ》将引入现金交易拍卖行的消息，随后这条新闻被各大早已知情或者尚不知情的媒体转载，迅速在网络上流传开来。一石激起千层浪，众多玩家在震惊之余，也对现金拍卖行发表了或积极或消极的看法。

引入玩家之间现金交易的游戏内拍卖行（以下简称“现金拍卖行”）究竟是恶魔还是天使？在背后驱使暴雪的动机究竟是贪婪还是责任？暴雪的变革将为业界带来怎样的改变？本文将带着这几个问题对现金拍卖行进行初步的研究和讨论。

RMT概述与RMT的两种模式

RMT，即真实货币交易（Real Money Transaction）。习惯上，玩家使用现实交易手段和现实商品获取电子游戏中的虚拟物品的交易行为被泛称为RMT。在大多数场合下，RMT特指网络游戏玩家使用现实货币在游戏中购买虚拟道具、虚拟装备或虚拟金钱。

在网络游戏的雏形：MUD时代里，RMT就已经小规模存在于玩家群体中。随着近10年网络游戏突飞猛进的发展，RMT也逐渐由玩家的小规模自发行为演变为一门有组织有规划的生意。《无尽的任务》（Ever Quest，简称EQ）当红的2001年，两名玩家Brock Pierce和Alan Debonneville创建了“互联网游戏娱乐有限公司”（Internet Gaming Entertainment Ltd）。这家极具商业头脑的“游戏服务公司”从售卖EQ的游戏金币起家，数年之后便在洛杉矶、上海和香港开设分部，将业务拓展到了全球，成为新兴“虚拟经济”的领军者。





现金拍卖行究竟是天使还是恶魔?

虚拟经济的兴起也让部分游戏厂商改变了旧有的商业运营模式：免费游戏。从此收费道具的微支付模式开始主导网络游戏业界。在微支付模式下，玩家可以支付一定数量的金钱，直接向游戏厂商或运营商购买游戏内的虚拟道具和虚拟金钱。依靠微支付运营模式发家的社交游戏巨头Zynga现在拥有2亿7000万注册用户，公司市值评估约为15亿至20亿美元。

根据电子商务的定义，视玩家是否可以直接向游戏开发商或运营商购买虚拟物品，RMT可以分为两种模式：即玩家对玩家（C2C）与商家对玩家（B2C）。

交易需求与公平诉求

RMT源于玩家需求，但与此同时，一味满足玩家的个人需求可能会对游戏公平产生冲击。在B2C的RMT模式中，厂商出于逐利的原因，往往会贩卖一些破坏游戏平衡性的虚拟商品，形成“现金特权”。从早期网络游戏《石器时代》通过宠物包贩卖的稀有宠物到免费版《传奇》中明码标价的极品武器，都是现金特权式RMT的典型案例。这种RMT模式满足了部分玩家在游戏中追求的虚荣心，却破坏了整个游戏的公平环境，长远来看，相当于涸泽而渔。

对绝大部分网络游戏玩家而言，游戏世界应当是一片净土。玩家在现实中的身份和实力不应被带入到虚拟社会中。在这个虚拟世界中，平等付出和平等获取应当是每一名玩家应该遵守的基本规则和公平诉求。而一个游戏厂商或运营商在创造这个虚拟世界时理应扮演的角色是一个世界的构筑者，同时也是公平规则的缔造者和捍卫者。游戏厂商或运营商不应区别对待任何玩家，不应贩卖特权，亦不应干涉玩家在游戏规则允许范围内的一切行为。

在不影响游戏公平的前提下，RMT也可以成为一项受玩家普遍欢迎的商业模式，成功案例如《魔兽世界》的宠物商店和《地下城与勇士》的时装。

RMT与暴雪游戏的渊源

在《魔兽世界》之前，暴雪并不能算是一家网络游戏厂商。但《暗黑破坏神Ⅱ》之所以能成为网络游戏的模板，依赖的则是著名的战网（Battle.net）。“封闭战网角色”的所有信息都存储在服务器端，选择封闭战网模式的《暗黑破坏神Ⅱ》实际上已经脱离了单机游戏的范畴。1.10版本更是引入了战网天梯赛季，竞赛式的游戏模式及独有的物品装备掉落将《暗黑破坏神Ⅱ》联网模式的游戏性推到了顶峰，可以说天梯赛季才是《暗黑破坏神Ⅱ》真正的玩法。

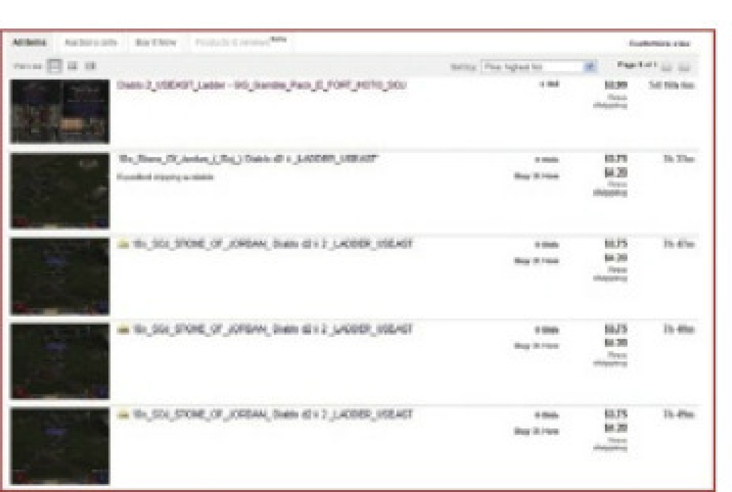


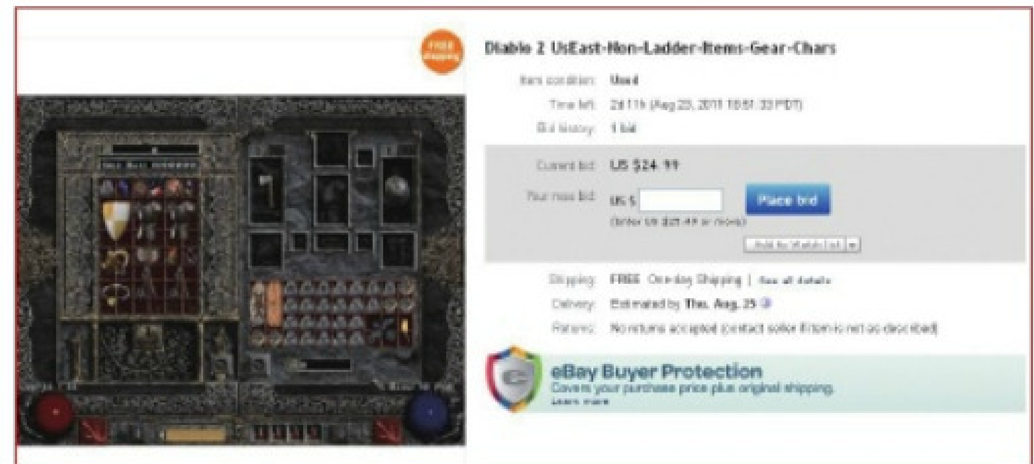
暴雪副总裁Rob Pardo力挺现金拍卖行





银鳞胸甲，金色品质，只售4美元或者1万G





时至今日，eBay上仍然能找到《暗黑破坏神Ⅱ》的现金物品交易

《暗黑破坏神Ⅱ》的核心游戏乐趣来自MF（Magic Find，获取魔法道具），而MF的乐趣则来源于物品掉落以及装备属性的随机性。与孟菲斯托缠斗时的紧张感和鉴定道具属性时的忐忑不安比起来根本不值一提，击败巴尔的成就感和刷到稀有符文时的满足感干脆不在一个数量级上。对顶级装备和稀有道具的追逐驱动着玩家一遍又一遍重复MF的过程，并乐在其中。

在完全随机的掉落系统下，某件稀有物品的掉落率甚至低于万分之一。玩家完全依靠自己的力量去刷齐所有想要的装备和物品是几乎不可能实现的。与此同时，玩家在MF过程中刷到的“垃圾”也许正好是另一个玩家梦寐以求的极品，也正是这套完全随机的掉落系统催生了玩家之间进行交易的需求。

RMT在《暗黑破坏神Ⅱ》中已经十分流行，由于“暗黑2”本身经济系统的稚嫩，有物品交易需求的玩家纷纷选择了在第三方平台上进行现金交易。在北美，eBay和paypal提供了便利的交易和支付平台，而在中国国内，淘宝和支付宝扮演了同样的角色。一个有趣的现象是：国内并没有《暗黑破坏神Ⅱ》的官方服务器，大部分“暗黑2”玩家聚集在impk、westgame之类的“山寨战网”上进行游戏。时至今日淘宝网上仍然能查到impk战网的交易信息和成交记录。

“暗黑2”的RMT只存在于玩家之间，并且借助第三方平台进行，当时的暴雪对这种C2C的自发交易行为持默许态度。但考虑到“暗黑2”并无拍卖行或者邮寄系统，玩家之间的交易行为也无从追踪，比起惩处作弊行为的铁面无情，暴雪对玩家之间装备交易默许的态度可能也是出于无奈。

《魔兽世界》的横空出世将网络游戏带入了一个全新的时代，而依附于《魔兽世界》的虚拟经济也日渐变得庞大。不同于“暗黑2”的是，《魔兽世界》有一套完善的商业系统和经济体系，金币在游戏中的价值始终不减。以eBay的金币现金成交价计算，在游戏运营七年间，游戏内金币仅仅贬值了10倍（在国服以点卡作为一般等价物的话，则金币贬值了大约20倍），足见暴雪精心设计的商业模型的成功。

由于《魔兽世界》绝大部分装备都是拾取绑定从而无法交易，而金币在游戏内具有高价值和高泛用性，所以《魔兽世界》的玩家RMT行为主要集中在金币交易上，玩家通过支付现金或者点卡，向其他玩家（或者有组织的打金团体）购买游戏内金币，再通过向其他玩家支付金币的方式来获得装备和道具（购买部分装备绑定的物品或者参加“金团”）。

C2C的角色账号的买卖是《魔兽世界》中另一种主要的RMT模式。由于《魔兽世界》中游戏账号的独特性，一些带有顶级装备、稀有宠物或坐骑的角色账号对其他玩家具有相当高的吸引力，而账号原主人因为各种原因离开游戏时，出售游戏账号也十分常见。

对于玩家之间基于金币的C2C交易，暴雪的态度经过了几个阶段的转变。由于吸取了“暗黑2”的教训，暴雪将“所有游戏内虚拟物品都是暴雪公司的财产”写进了最终用户协议中，所以在《魔兽世界》运营的早期，暴雪对任何违反和滥用游戏框架的行为（包括金币农夫和购买金币）都采取了严厉的打击策略，旨在维护游戏内的经济体系，延长游戏寿命。但随着游戏运营时间的推移，暴雪逐渐意识到某部分无法投入足够游戏时间的玩家总是会寻求与其他玩家进行现金交易，严厉惩罚买卖金币的行为只会导致玩家流失。从资料片《燃烧的远征》开始，暴雪逐渐调整了其对现金交易的管理策略，将打击的重点由参与现金买卖的双方转移到了专业打金工作室上，主要针对滥用游戏框架破坏游戏经济平衡的“金币农夫”及其幕后的组织。也正是在这个时段，暴雪开始正视玩家进行现金交易的需求，并且推出了自己的RMT服务：宠物商店和坐骑商店。

《暗黑破坏神Ⅲ》的现金拍卖行简述

在国内，淘宝上买卖的则是各种“私服”中的装备和道具

下文为引述官方FAQ的部分章节并进行相应的解读。

问：《暗黑破坏神Ⅲ》拍卖行系统是什么？

答：《暗黑破坏神》系列游戏的一大乐趣就是获取史诗级的全新装备。正因如此，不管是在游戏内还是游戏外，玩家挖掘出了各种交易和取得装备的途径。在这些途径中，有些很不方便，有些很乏味（比如说，不停在聊天频道中做广告，然后无止境地等待回复），有些也不安全（比如说将信用卡资料告诉第三方交易网站）。在《暗黑破坏神Ⅲ》中，我们引入了强大的拍卖行系统，为玩家提供了一个安全、有趣并且简单易用的买卖游戏战利品（比如武器、护甲和符文石）的方式。《暗黑破坏神Ⅲ》将有两种拍卖行：一种基于玩家在游戏过程中获取的金币，而另一种则基于现实世界的金钱。

问：金币拍卖行和现金拍卖行有何区别？

答：金币拍卖行使用游戏金币作为交易货币，而现金拍卖行则允许玩家使用现实中的货币，包括官方认可的支付手段或者充值在战网通行证中的余额。玩家可以为每笔交易设置使用哪种类型的拍卖行。

问：为什么要有现金拍卖行？

答：暴雪游戏的目标是为玩家带来愉快、有益并且安全的体验。获得装备一向是《暗黑破坏神》系列游戏的重要组成部分，但前作并未引入一个耐用的集中交易系统。结果玩家们转而使用了其他不方便甚至可能不安全的交易方法，比如第三方现金交易机构。许多玩家和这些机构的交易最终导致了糟糕的用户体验以及无数关于欺诈或者盗号/盗取物品的客服投诉。因此，我们想要创造一个方便、功能强大的整合工具，来满足希望使用现实世界金钱买卖物品的玩家，以免他们使用更不安全的第三方相关服务。

问：暴雪的好处是什么？

答：就像其他购物网站以及现实世界的拍卖行一样，我们的手续费会因地区而异。不过我们计划向拍卖行中的每件物品收取象征性的费用。该费用包括无论交易是否成功都将收取的固定费用以及交易成功才会收取的额外费用。前者所收取





拍卖行最大的优点就是其本身的定位——一个公平透明好用的交易平台





相比起《魔兽世界》式的MMORPG，社交功能是“暗黑”系列急需进化的重点

的费用将鼓励玩家理智地标价并防止玩家大规模拍卖其他玩家并不感兴趣的低质量物品，每个账号的前几笔交易将免去这部分费用。如果玩家选择将拍卖行交易获得的收入转至第三方支付平台，而不是存入战网通行证，那暴雪将收取一笔单独的“提现”费用。关于这些费用的详情将择日公开。

这4个官方设问及回答具有相当的重要性，暴雪站在游戏厂商的立场上解释了何为现金拍卖行，以及引入现金拍卖行的动机和立意，我们不难从中得到以下解读：

1. 设立拍卖行的动机是为了满足玩家需求并丰富游戏体验。
2. 拍卖行只支持玩家之间的C2C交易。
3. 拍卖行同时支持现金与游戏内金币。
4. 暴雪将因为引入拍卖行而获得商业利益。

那么现金拍卖行真的能达到暴雪的官方期望吗？

暴雪的诉求：游戏性与社交





《暗黑破坏神Ⅲ》的美术设定一如既往的优秀，但游戏性才是成败的关键

微支付的浪潮已经席卷整个游戏业，作为一家以营利为目标的上市公司，暴雪没有理由漠视整个业界的风向。但一直以来，暴雪将平衡性与粘着性作为游戏的最大卖点，盲目引入RMT模式无异于自绝于玩家。在宠物商店和坐骑商店的试水之后，坐拥《魔兽世界》稳定收入的暴雪并不急于全线介入RMT模式。

《暗黑破坏神Ⅲ》的现金拍卖行可以看作是暴雪在商业模式上进行的一次新尝试，我们有理由相信，商业模式上的探索并非引入现金拍卖行的原始出发点。

引入拍卖行是《暗黑破坏神Ⅲ》必经的一步。“暗黑2”简陋的交易界面和交流系统用现在的眼光看根本就是一场噩梦，被《魔兽世界》便利的AH惯坏的玩家不太会有耐心去重复过去那种开房间单独交易的繁琐流程。

除了延续传统外，《暗黑破坏神Ⅲ》急需在前作基础上大幅改进的游戏元素恰恰是《魔兽世界》的强项：玩家之间的交流。随《星际争霸Ⅱ》一同上线的新战网承载了暴雪更多的野心，随后暴雪对战网平台的整合也初见成效，一个基于暴雪游戏的线上游戏社交平台已经初现端倪。但除了打怪刷宝，“暗黑2”并没有能把玩家留在线上的要素，更不要说玩家之间的线上交流了。拍卖行给了玩家一个滞留线上的理由，在浏览，购买和出售商品的过程中，玩家对游戏的粘滞度提高了，玩家之间的交流也会变得更频繁。

唯一的问题是拍卖行是否要支持现金交易？假设《暗黑破坏神Ⅲ》的拍卖行只支持游戏内金币进行交易，可以预见的是，有RMT需求的玩家会转移到第三方交易平台上使用现金购买游戏内金币，然后再回到游戏拍卖行中使用金币购买心仪的装备。

在玩家使用第三方交易平台购买游戏内金币时，可能会产生以下风险：1.购买来的金币不受官方保护，有受骗的可能性；2.玩家的账号可能会在交易过程中蒙受损失； 3.官方客服需要承受来自玩家的压力，甚至流失用户。而一个安全、透明而公平的官方现金拍卖行可以解决所有的风险。

重新定义的公平

在做出引入现金拍卖行的决定时，暴雪仍然坚持了公平的底线。最重要的一点是暴雪没有向玩家出售道具和装备的计划，玩家并不能付费向游戏厂商购买破坏游戏公平的虚拟物品，与此同时，作为游戏厂商，暴雪只是履行了其应尽的义务：提供一个功能强大，规则完善并且公平透明的玩家交易平台，并确保玩家会公平地使用这个平台。

不同于《魔兽世界》这样的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），《暗黑破坏神Ⅲ》是一个以房间为单位，带多人联机要素的ARPG游戏，玩家的游戏空间是相对独立的。在暗黑式的虚拟世界里，玩家不会被迫与他们不喜欢的玩家在同一个空间里进行游戏。如此一来，选择使用RMT的玩家与选择不使用RMT的玩家之间并不会互相影响。玩家之间通过交易所得的物品和装备并不会超出正常游戏的范畴。换言之，RMT付费玩家并不能取得超出游戏规则的优势。另一方面，非付费玩家并不会“被迫”与付费玩家在同一个游戏环境中进行游戏，玩家不会看到穿着炫酷装备的人民币战士站在新崔斯特瑞姆的城镇中心里晒命，也不会在野外被“对立阵营”的英雄偷袭。除此之外，玩家更是可以选择游戏人物一旦死亡就无法复活的“专家级模式”（Hardcore mode），在专家级模式中玩家不能使用现金拍卖行。无论玩家对RMT持有何种态度，暴雪将选择权留给玩家这一点是值得赞许的。


暴雪将跌入贪婪的地狱？

从玩家的角度出发，现金拍卖行是一个敏感的话题，RMT往往与破坏游戏公平直接联系在一起。可与此同时，大量的玩家却或多或少有着对RMT的需求。玩家的需求与游戏规则的公平的确是一个两难的抉择，为不同玩家提供不同选择无疑是个聪明的做法。

此外，从虚拟财产的角度出发，虽然暴雪并未明确提出虚拟物品所有权的问题，却肯定了玩家对虚拟物品的处置权以及收益权，这在虚拟财产价值定义上走出了关键一步。

潜在的盈利

暴雪目前并未公布现金拍卖行的具体“三金”费用（商品上架费用，拍卖提成费用，现金提现费用），所以关于拍卖行的一切盈利空间都只能停留在猜测的层面上，但未来的盈利空间将主要由以下几个因素决定：

1.定价策略。拍卖成本将直接决定玩家是否选择使用官方的拍卖行，也将决定官方的盈利率。

2.第三方策略。目前尚不清楚暴雪是否会禁止玩家绕过现金拍卖行进行自发交易或通过第三方平台进行交易。

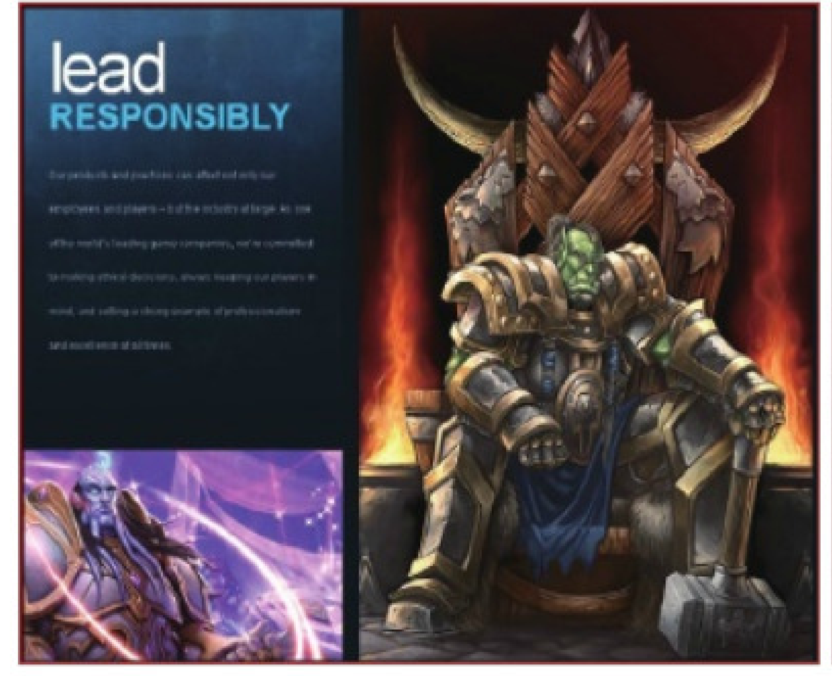
3.社区繁荣度以及虚拟市场活力。《暗黑破坏神Ⅲ》的游戏品质将很大程度上决定社区的繁荣程度，并间接影响整个虚拟市场的活力。与此同时，要素1和2也会间接影响虚拟市场的活力。

为现金拍卖行设置过高的价格门槛会使有RMT需求的玩家绕过官方拍卖行，尽管暴雪可以通过设置第三方门槛来强迫玩家使用官方的渠道并由此获利，但这却有悖“满足玩家需求，丰富游戏体验”的设计初衷。通过低廉的价格吸引玩家并借此推动社区繁荣才是正道。相信短时间内现金拍卖行的相关收益并不会成为暴雪的一个主要收入来源，长远来看却仍是一个值得深入研究和借鉴的模式。

结语

RMT与网络游戏之所以是一个长盛不衰的话题，其核心便是玩家的交易需求与游戏规则的公平诉求之间的矛盾与争议。单从设计目的和规则订立来看，《暗黑破坏神Ⅲ》的现金拍卖行并没有太多值得指摘的地方，但为玩家所接受仍需要一些时间。现金拍卖行真正冲击的并不是商业模式，而是游戏玩家对游戏行为和虚拟物品的认知和观念。

领袖责任（Lead Responsibility）和诚信为本（Play nice，play fair）同为暴雪的核心价值，就目前而言，笔者倾向于相信刚刚度过20岁生日的暴雪仍然能够秉承其一贯的游戏设计理念：以游戏性为本，倾听玩家的声音并满足玩家的需求，创造最棒的游戏娱乐体验，而非陷入资本大潮中随波逐利失去自我。现金拍卖行并不是“危险的一步”，而是这家公司在资本潮流中坚持自我原则的“勇敢一步”。





领袖责任和诚信为本写入了暴雪的核心价值中。这间公司能始终如一地坚持他们的初衷吗？

在迷雾中生存和探寻



黑死病
Black Death

■内蒙古 莽月飘零

1346年，蒙古军队进攻黑海港口城市卡法时出现了僵持局面，蒙古军队久攻不下。后来使用抛石机将因鼠疫而死的人类尸体抛进城内，几天之后卡法不战而败，这也是人类历史上第一次细菌战。鼠疫是人类历史上最可怕的瘟疫，它在中世纪杀死了1/3的欧洲人口，这个起源于亚洲西南部的瘟疫由于人患上之后皮下出血导致全身发黑，因此欧洲人称其为黑死病。育碧的新作《黑死病》（Black Death，以下简称BD）所讲述的也是关于一场灾难性瘟疫的故事。

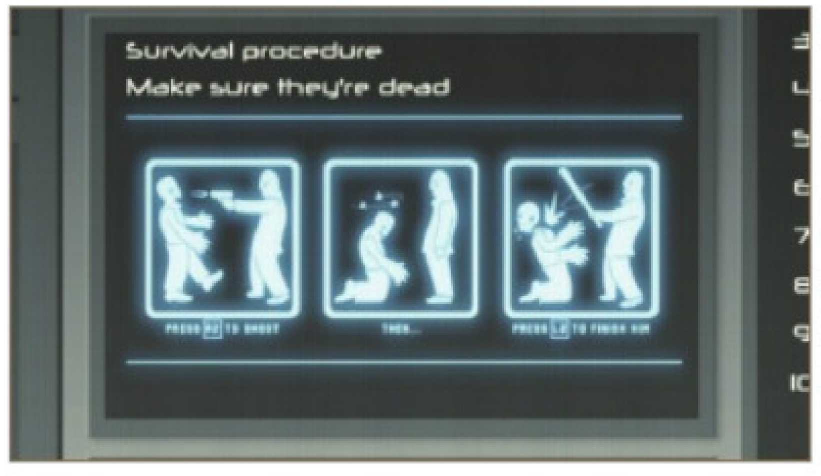
玩家将扮演一名普通人类，在被神秘烟雾袭击的新英格兰内努力生存。被神秘烟雾袭击的人类发生病变，成为一个个如同丧尸般没有思维只有杀戮欲望的行尸走肉，而玩家首先需要在这座危险的城市中活下去，然后要找到这神秘烟雾的致病原因，揭开烟雾背后的真相，拯救整个新英格兰。

BD为第一人称生存游戏，玩家首先要活下去，随后才能进行各种任务，在游戏中玩家会遭遇到突变人类的袭击，玩家需要将他们杀掉来保护自己的生命。当然，在条件成熟时玩家也可以治疗他们，在游戏中玩家可以自由选择是杀掉他们还是将他们治好，不过游戏初期玩家的手段有限，只能出于自保而干掉它们。

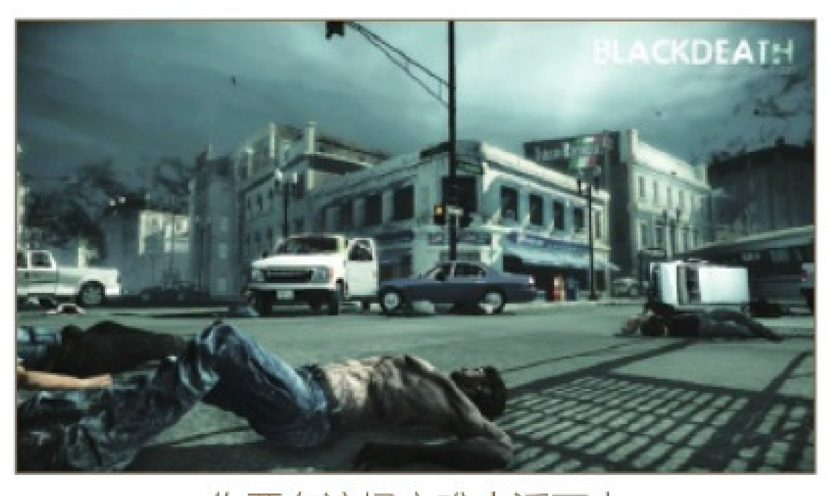
BD中玩家拥有各种武器，除了基本的手枪之外，玩家还可以找到一把锤子，锤子可以将怪物们砸死，少量子弹只能延缓他们的行动。在演示中我们看到玩家对着变种人的头部射击，随后变种人抱着脑袋停滞不前，可不一会就立刻张牙舞爪地冲了过来，随后玩家连开两枪，而后迅速抓住敌人硬直的机会冲上去使用QTE终结敌人的生命。虽然枪械也可以杀死他们，但是游戏中的弹药稀缺，所以QTE干掉他们最划算。游戏类似于《生化危机4》，弹药将非常紧张，玩家需要谨慎分配。

在BD中玩家也可以将敌人推开而后转身逃开以节省弹药，而装备除了基本的枪械外还有化学武器，化学武器需要玩家搜集各种物品在特定的地方合成后才可使用。在演示中我们看到玩家手里拿着一把奇怪的枪，无数个空管连着枪口，随后玩家在一台机器上合成了一种弹药，淡蓝色的药剂立刻充满枪管内。之后的战斗中我们看到，这种药剂可以将敌人冻住，之后用锤子将敌人敲碎。

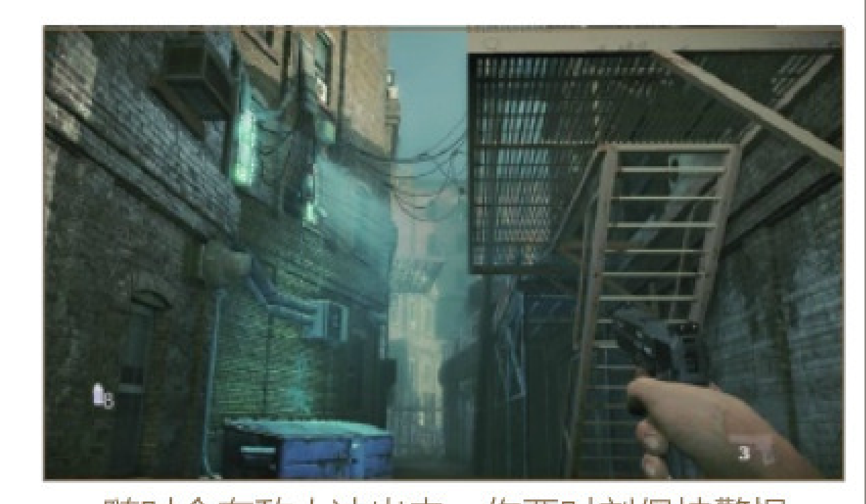
游戏中会有很多Boss战，每个Boss打法也不同，同时游戏中会有很多雾区，需要带上防毒面具才能进入，不然只有死路一条，而带上防毒面具后视角可视范围受到限制，增加了战斗难度，玩家需要不停地跑位来躲避敌人的攻击，同时寻找机会反击。



你可以用枪击晕敌人，然后再用棒子敲死他



你要在这场灾难中活下去



随时会有敌人冲出来，你要时刻保持警惕

制作：Darkworks
发行：育碧
游戏类型：FPS
预计发售日期：未定
推荐度：★★★

生化超人再战纽约杀场！

虐杀原型2
Prototype 2

■四川 艳红舟马

制作：Radical Entertainment
发行：Activision
类型：动作冒险
发售日期：2012年
推荐度：★★★★



James Heller大叔威武



升级后James Heller的一只手变成了夸张的臂刀

由Radical Entertainment公司于2009年推出的《虐杀原型》（Prototype）可谓让玩家过足了化身“超人”、睥睨众生的瘾，而就在不久前，官方正式确认了续作的研发计划，并同步公布了大批相关信息。想知道《虐杀原型2》将会给玩家带来哪些新体验么？请接着看！

据悉，游戏《虐杀原型2》的故事发生在前作的14个月之后，至于主角则不再是Alex Mercer，而是James Heller，一名前军人，曾司职守护“黑光”（Blacklight）病毒与变异生物肆虐下的纽约城里的居民之安危。但随着自己的家人相继因这场浩劫而丧生，James Heller的理智开始变得扭曲而疯狂，他坚信这一切的罪魁祸首就是Alex Mercer，决意向其发动复仇。具有讽刺意义的是，一次执行任务中James Heller“意外地”感染上了同Alex

Mercer一样的变异病毒……

游戏的背景舞台仍然是纽约，由于病毒危机的缘故，现在它被易名为“纽约危城”（New York Zero）。大致来讲，其可被划分为3类区域，在大地图上彼此间以颜色来做区分：绿色区域，这里居住着纽约的上层阶级人士，各种社会设施基本保存完好，治安则由一支自称“黑色守望”（Blackwatch）的雇佣保安部队以铁腕管制的形式全权负责；红色区域是危险地带，几乎被变异人、怪兽和病毒携带者占领；橘黄色，由无家可归但又没有进入绿色区域许可的难民组成，为争夺仅有的生存权利，此地暴力事件频频上演，不时还会有变异人或怪兽渗透进来肆意散播恐怖与死亡。

左上图：末日兽，体提型硕大无朋，坦克在其面前好比玩具

左下图：James Heller，这是他变异前的外貌么

右上图：遭遇变异怪物

右中图：游戏走的还是“超人系”玩法

右下图：这个造型是不是很酷？

对于玩家所扮演的James Heller而言，以上提及的3种区域他都将会先后拜访到，并且免不了要从敌人的重重围追堵截中一遍又一遍轰杀出条条通往任务目标的漫漫血路。官方透露，游戏中玩家还有机会遭遇到变异人的地下巢穴（Lair），它有点类似“战神”等劈砍流动作冒险游戏里的挑战室，玩家通过在里面刷怪和通过各种苛刻的考验来令自己获得各种属性上的强化，或解锁新的变异超能力技。

已经确认James Heller具备与Alex Mercer一样的“易形拟态”能力，这使得玩家能够“扮成”敌人大部队中的一员，不动声色地接近他们，再发动突袭。此外，与前作的玩法一致，很多时候你得靠同化特定目标NPC的DNA记忆来获取下一步行动所必须的对应情报。官方还特意提及了一个神秘的“黑网”（Blacknet）系统的存在，它是军方的内部资讯网络，涉及很多重要基地的位置地点，与玩家的游戏流程息息相关。

病毒给James Heller的身体由表及里都带来了可怕的变异，却也赐予了他种种神奇的力量。目前根据官方放出的演示，James Heller具有的技能如：猎食网，James Heller能瞬间结出一张活体黏性组织网将敌人缠住，令其暂时无法动弹；生化肉弹，将一枚延时引爆活体炸弹植入敌人体内，该技能的厉害之处在于活体炸弹爆炸的刹那还会从该名倒霉蛋体内激射出很多肉瘤触手，将附近的敌人统统拉近并抓住，同赴西天，很酷；探测波，发射探测波，探测敌人的行踪，并高亮标出重要目标；重武器夺取，最BT的一个技能，将场景里的重型武器如战车上的火箭炮生生拔下为己使用。

当然，James Heller的敌人也绝非食素之辈，除了潮水般的变异人和冷血无情的人类士兵，续作还为玩家准备了几样新对手：毁灭者（Juggernaut），前作里的普通型变异怪猎手（Hunter）的威力增强版；末日兽（Behemoth），如其名所指，身高逾10米的恐怖怪兽，体型之硕大堪比神话里的巨人，将会是玩家的终极噩梦。P











陆战队四小强勇战黑冬瓜军团！



异形——陆战队
Aliens：Colonial Marines

■四川　艳红舟马

制作：Gearbox
发行：SEGA
类型：战术小队FPS
发售日期：2012年第一季度
推荐度：★★★★

虽说早在2006年年末Gearbox就对外公开宣布了《异形——陆战队》（Aliens：Colonial Marines，以下简称ACM）的开发计划，但由于各种原因，很快它就没了后文，而正当大众一致认定其已“惨遭毒手”时，今年E3大展上官方的高调宣传又重新燃起了玩家对该作的关注与期待。

据悉，ACM的故事被安排发生在电影《异形2》与《异形3》之间，玩家要指挥一支隶属于星际殖民地陆战队的4人小分队去调查Ellen Ripley、Dwayne Hicks下士及其他被派到LV-426执行任务的陆战队员（注：均为电影《异形2》里的角色）的下落。虽说游戏具体的情节目前Gearbox还暂未公开，但已经可以确定一些为电影迷友所耳熟能详的经典场景在本作中均会有出场，比如LV-426星球上的殖民基地（游戏中它并未完全地被核弹夷平）与外星人飞船残骸，陆战队搁置在LV-426轨道上的Sulaco号大型运兵船、《异形3》中占有很大戏份的161号劳改监狱工厂等。至于游戏的编剧嘛——Bradley Thompson和David Weddle，曾负责过著名的《太空堡垒：卡兰迪加》和《星际旅行：深空九号》的故事创作。



与队友并肩作战

本作的具体玩法与Gearbox此前推出的“战火兄弟连”很是相似，又带有不少“求生之路”流的味道：玩家首先要组建一支属于自己的4人陆战队小队，而于实际游戏中玩家将以“附身”的方式来酌情动态切换所要扮演的角色对象，并通过内置的诸多小队战术命令指挥剩余的3名队友协同作战。每名陆战队员都有不同的个性特征，及对应的专属武器与能力——或许我们会看到突击型、医护型、支援型、工程型这样的职业分级设定。

ACM里所有提供给玩家的武器皆严格忠实电影原著的设定，包括挂载有

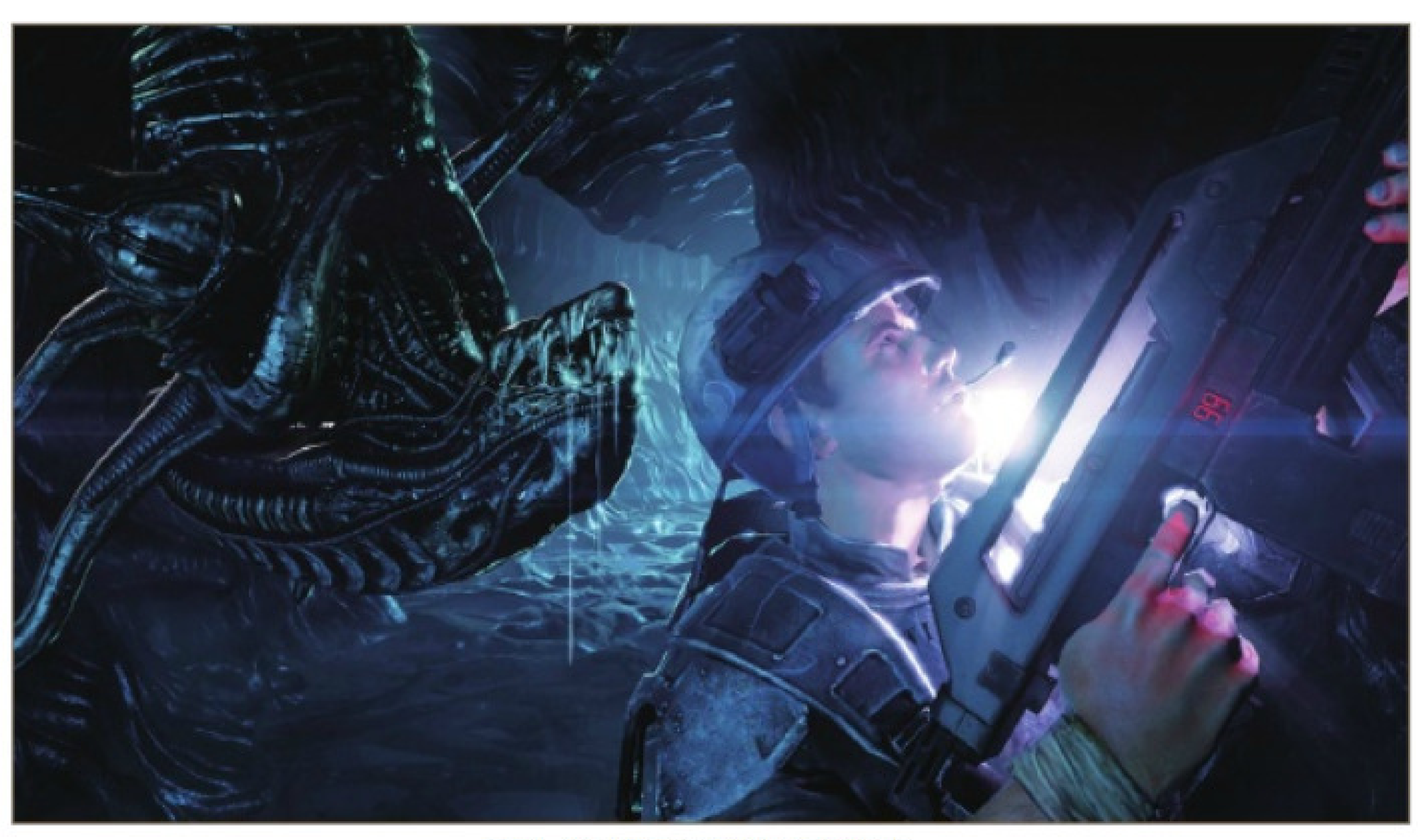

大量抱脸怪的冲击，隔着玻璃仍感不寒而栗


在培养槽中仍然活着的异形幼虫

榴弹发射器的M41A1脉冲步枪（Pulse Rifle）、M56A2智能枪（Smart Gun）、M240A1火焰喷射器，辅以各式手雷、焊枪（焊死舱门以暂时挡住敌人的攻势）、密码破解机（顾名思义，开密码锁用）、动波侦测仪（Motion Tracker，可别问我这玩意是干嘛的）等，而伺服机器人（Powerloader）、M-577装甲APC运输车还有UD4L运输机这些电影里的招牌“大块头”也将会成为玩家克敌制胜的战斗搭档。值得一提的是，似乎是为了重现电影里的那种惊悚肃杀氛围，本作的HUD界面采用了极度简化的设计：没有生命值和地图一说，武器弹药量被直接集成显示到枪身上，就连作为招牌的动波定位仪的图示也仅能在持有该设备时方可实时查看。

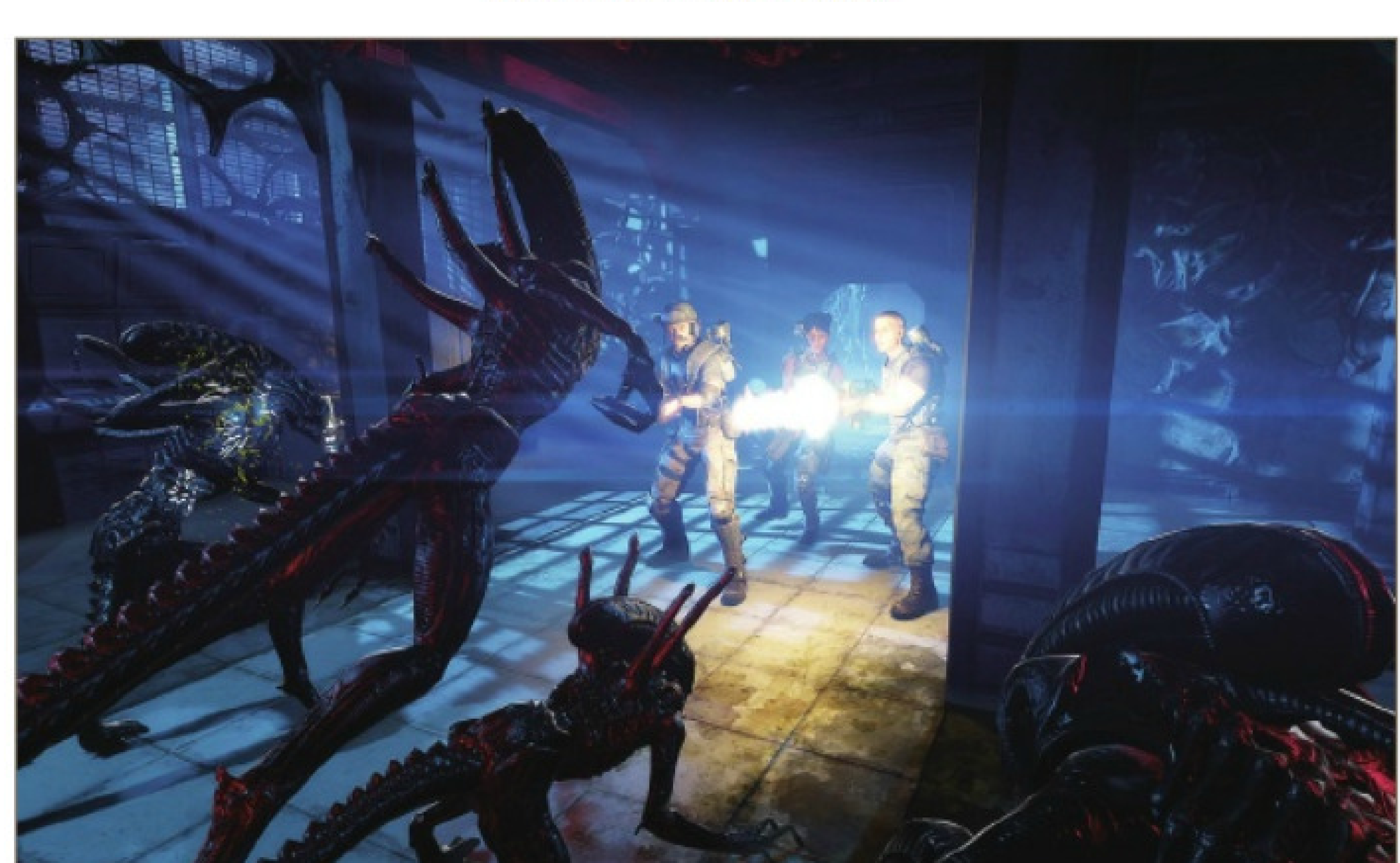
敌人方面，官方表示所有于系列前3部电影里有过出场的异形比如武士、工蜂、抱脸怪、皇后等均会在本作中“张牙舞爪”，外加一种制作组原创的碾碎者（Crusher）级异形，后者具备坚硬的甲壳，对普通武器的攻击完全免疫，若不幸遭遇其最好是走为上策。由于这帮素有“超级杀人机器”之美誉的家伙具备极高的AI，且擅长集群从场景里的隐蔽处如通风管道出其不意地发动攻击，故同其交手时玩家的策略部署与队员间的配合显得至关重要：像是提前在敌人大部队的必经之地处安放基座式哨戒炮（Sentry Turret）、用焊枪封死敌人的活动路线、划定好每名队员要负责的火力覆盖区域等。

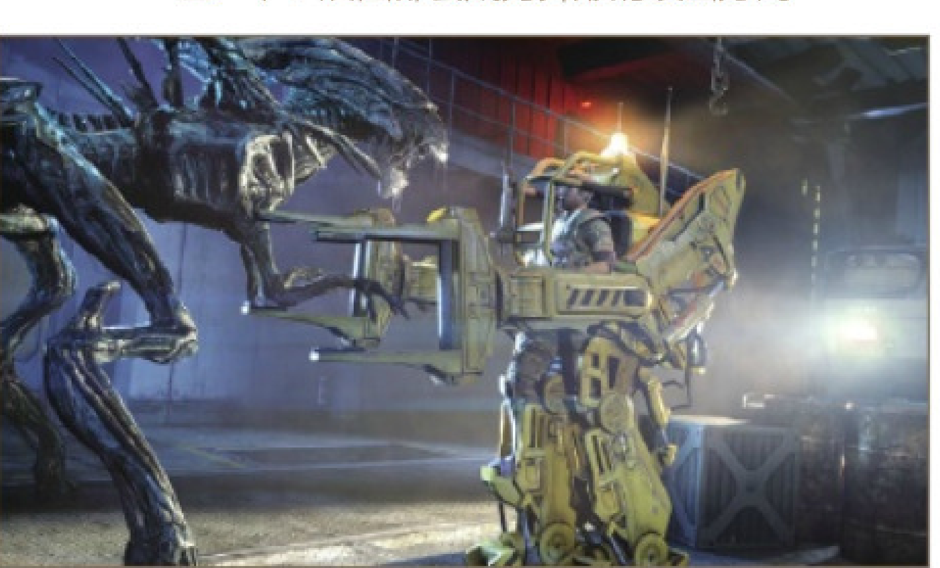
本作当然附带有多人对战模式，Gearbox还承诺游戏届时将会提供一个支持无缝加入/跳出的在线CO-OP模式。P


敌人会出其不意地发动攻击

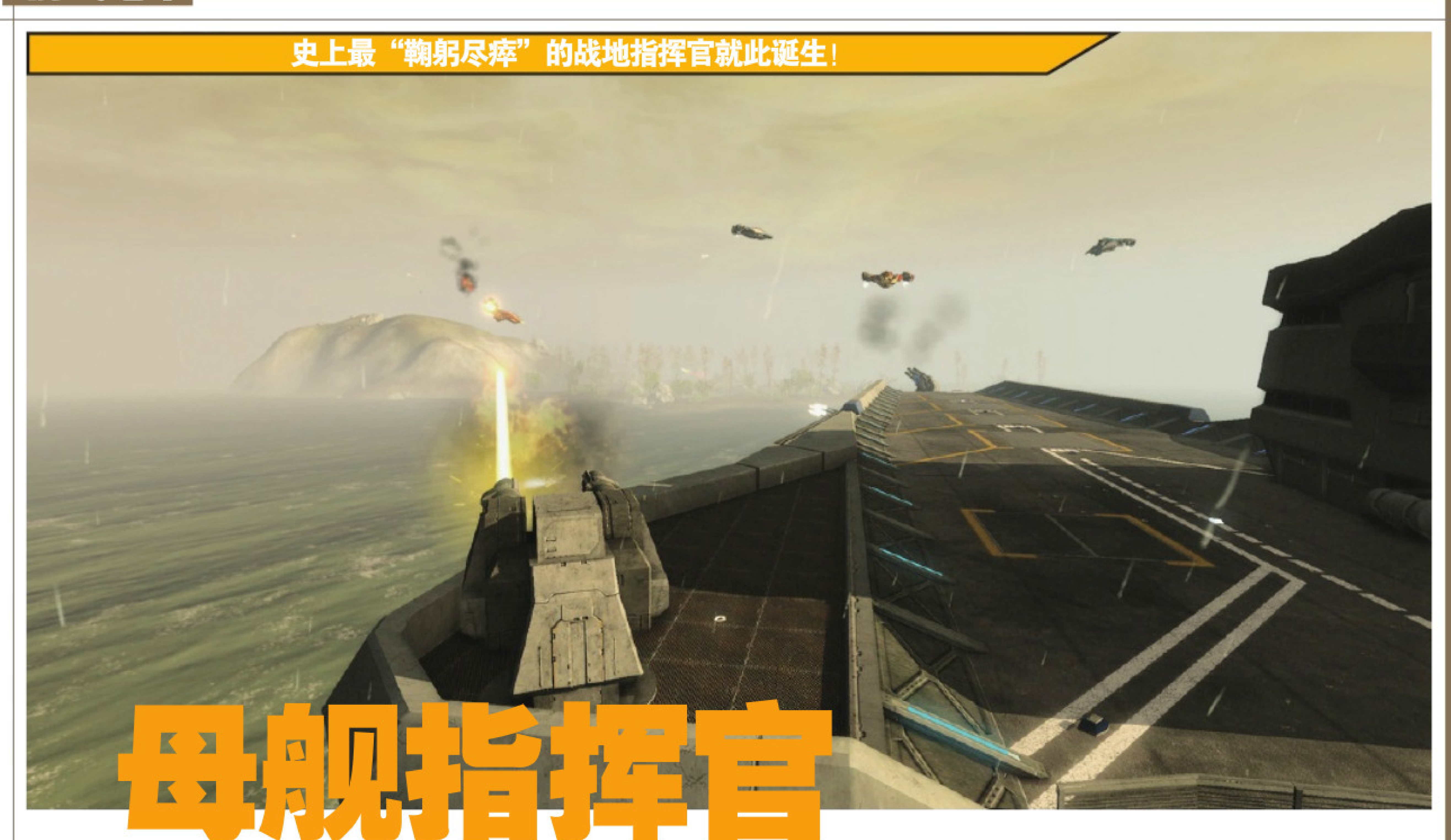

遭遇抱脸怪

上、下、后面都会成为异形的攻击方向


遭遇大队异形


大战异形皇后

史上最“鞠躬尽瘁”的战地指挥官就此诞生！



母舰指挥官——盖亚行动
Carrier Command：Gaea Mission

■湖北　双木山水今

制作：Bohemia Interactive
发行：Bohemia Interactive
类型：即时战略+模拟驾驶+动作射击
发售日期：2012年3月
推荐度：★★★

带有浓厚RPG色彩的RTS游戏如今可谓是数见不鲜，不过若说到同时集即时战略、模拟驾驶还有动作射击等诸多特性于一体的作品，想必玩家知道的就不多了，笔者此前也仅是接触过小有名气的“战争堡垒”（Battlestation）和“地下城守护者”（Dungeon Keeper）系列，至于接下来要介绍的《母舰指挥官——盖亚行动》（Carrier Command：Gaea Mission，以下简称CCGM）也属此类存在。

CCGM由曾出品了“闪点行动”“武装突袭”系列的Bohemia Interactive负责制作。需要说明的是，本作其实是对于1988年问世的同名作品的致敬，后者的开发者是Realtime Games Software，当时它就以超前的理念（史上最早一批尝试将即时战略与模拟驾驶的玩法糅合，并率先引入3D模型概念的游戏）而风靡一时，在DOS、Commodore 64还有Apple机上都推出过对应版本，堪称经典。

作为一部带有鲜明“复刻”性质的作品，CCGM的故事背景设置很简单：未来两大源自地球的星际殖民势力围绕着一颗名为Taurus的星球的控制权而展开了浩大惨烈的战争。Taurus是一颗与地球类似的行星，其与地球的主要区别在于它的绝大部分地域均被海水所覆盖，上面零散分布着33个形态与地貌特征各异的岛屿。

玩家在游戏中的目标就是不断地建造军队、升级科技，并通过战斗来逐步扩张自己的地盘，直至最终成为Taurus的“合法主人”。至关重要的一点在于，玩家的所有指令与行动是通过自己的巨型太空母舰发布——现在，该明白为何本作的标题叫“母舰指挥官”了吧？

游戏的玩法大致分为两种，战术模式和“附身”模式。其中战术模式与传统的即时战略游戏的地图模式并无太大区别，你需要在大地图上部署兵力，为它们设置战术行进路径、攻击目标等；“附身”则是本作的主打卖



这便是那部“始祖”版的《母舰指挥官》了，堪称旷世的存在


驰骋在星辰与大海之中

点，当你“附身”到特定的一个单位后，你将通过他（它）的视角来直面各种任务：与一架战斗机“合体”，游戏就成了空战格斗；与一辆坦克“合体”，游戏就成了动作射击；附身你的任意一名步兵，嗯，有没想过以FPS的方式来体验一面冲锋陷阵、一面遥控指挥会是什么感觉？即使在“附身模式”下，玩家仍能对宏观战局进行调度，因为玩家的战术面板就集成显示在任何一个单位的HUD控制面板上（驾驶载具时还支持自由地选择座舱视角/第三人称视角），且支持“附身”时的无缝战术地图模式切换。

秉承游戏的科幻主题，《盖亚行动》提供给玩家的可操控的部队大致可分为步兵、水路两栖装甲车以及空军三大类。虽然玩家具体能够建造的兵种类型不是很多，但游戏的特色之处在于它们均能以个体为基准来进行繁多的科技升级，或装备各式各样的武器，像是为特定的一辆装甲车加载高射炮座令其“防空专精”，或配备上纳米修复装置成为“战场工兵”。每一个单位均带有“打击部位判定”之说，比如坦克的某个炮塔被毁，那么它的火力输出就会削减。若条件允许，你还可以把基地，也就是巨型太空母舰开到战场附近的海域，直接操控其炮塔向敌人猛烈轰击。

为增强真实性，游戏里的世界具有实时的日夜循环与天气变化机制。尤其是天气，绝非噱头——Taurus上的岛屿零散分布在不同的温度带里，它们或终年为冰雪覆盖，或从未有降雨之说。对应地，玩家在征伐该岛前得先因地制宜地对自己的部队进行定制，如进驻极地严寒地带时玩家要考虑为地面部队采用防滑推进系统及保暖措施。

每座岛屿的控制权由岛上的战略控制中心决定，当确定敌人的控制中心的具体所在后你可以自由决定是直接将之用重火力覆盖摧毁，再换上自己的大本营；或是派地面部队“武装”接管，这样你还有机会一并夺得岛上所有隶属于敌控制中心的机器人部队的指挥权。成功占领一个岛屿后，你能依据自己的战术规划来选择将之作为生产基地/资源采集点/前哨站，为其部署大量的防御设施与守备兵力。P



将基地开到战场，震撼吧


只要你愿意，本作可随时由即时战略变成火爆豪快的动作射击



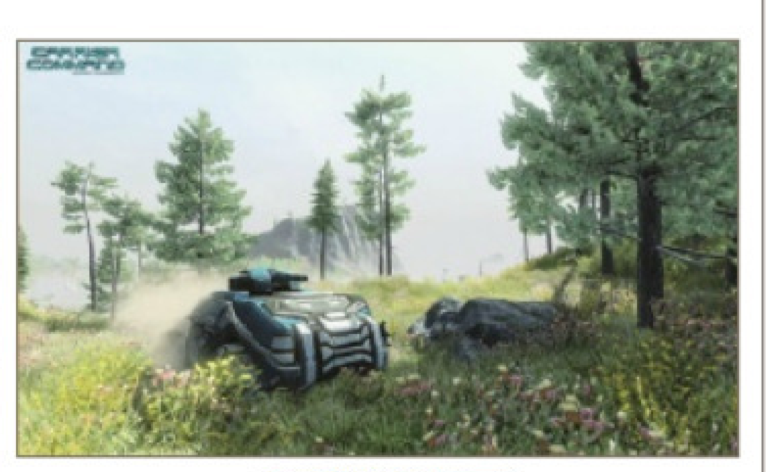
你的空军



你的战机具有丰富的可自定义选项



这就是你的太空母舰，你的终极基地



漂亮的游戏画面


切换到战术模式后，“附身视角”缩小至屏幕左下角


你可以为你的部队配置不同的武器，有的放矢



“风雨欲来”

——国产单机新作幕后报道



■本刊记者 墨家小矩



前言

新武侠，这个词在这两年很是火热。看过陈可辛导演的《武侠》后，足以令观众心中“武侠”这个概念来一个颠覆。当然，关于新武侠类型的游戏，可能读者最近听说过以下两款：《风卷残云》《雨血2》。是的，在《古剑奇谭》《云之遥》《仙剑奇侠传五》大卖之后，其他一些游戏爱好者或游戏厂商也跃跃欲试，准备将自己的作品投入市场当中，自然“新武侠”正好可以作为新起点的良好题材。

所谓“山雨欲来风满楼”，本次《大众软件》独家专访该两款游戏的主策划，为读者揭开游戏制作的背后故事。

动作游戏新势力——风卷残云



在2011年ChinaJoy展会上，除众多的ShowGirl们能吸引到场者的目光外，一款神秘的国产单机游戏同样招来了不少关注。是的，可能读者此时心里已经记住了这款游戏的名字——《风卷残云》。

国产单机游戏在动作类型上历来不太出众，虽有《流星蝴蝶剑》这样的佳作却

也已是过去时。近几年的单机游戏仍旧以回合RPG为主，策略类为辅。然而在“古剑”“仙五”这种传统的RPG游戏未能满足玩家们的心理需求后，《风卷残云》作为一款画质与操作感都十分出色的3D武侠动作游戏，自然而然地成为了玩家们发泄感情的对象。无论在各大游戏，分版中，玩过Demo的玩家们都不吝赞美之辞来评论这款游戏，以表达自己对国产游戏的热烈期望。甚至有些玩家用“难以想象这是国产”“国产游戏唯一的希望”“如果不出PC版我就XXX”等激烈的标题来发帖刷屏，可以想象大家对这款游戏的期待程度已经达到了井喷的状态。最近记者联系到了《风卷残云》制作公司“秋千软件”的某位策划MM，没错，这位美女策划在ChinaJoy展会上甚至具有抢ShowGirl的风头的实力，可谓才貌两全……恩，好的，让我们回归正题……关于《风卷残云》这匹CJ黑马，神秘的策划MM会给我们带来哪些独家的消息呢？

从策划MM那里了解到，《风卷残云》的最早版本（HurricaneX）制作于2005年，是一款基于Dos平台开发的2.5D格斗游戏（对，那个时候居然还有人玩DOS！）。该作试图通过朴实的画面和丰富流畅的操作，带给玩家前所未有的崭新格斗理念。2007年，《风卷残云》的2007版本（同名HurricaneX）作为中国团队的原创游戏参加了微软第一届DreamBuildPlay2007大赛，成功入围20强，并最终获得四等奖。与原始版本相比，该版本通过XNA平台技术，大幅改进了游戏画面，并增进了游戏的打斗手感。直至2008年，制作出来的版本已经和我们现在玩到的Demo相差无几，而在2008年微软DreamBuildPlay大赛上，《风卷残云》更是获得了第四名的佳绩。可以说罗马城不是一天建成的，我们所看到的《风卷残云》也经过了千锤百炼才修得正果。

起初游戏仅有两人负责开发，差不多就像技术宅的实验性作品。由于开发人员不断加入，让秋千软件有充足的实力来完善这款作品，并打算作为商业游戏出售。不负众望，如今《风卷残云》的正式版本终于要和大家见面了。策划MM表示，考虑到仅靠现有的国内单机市场，根本无法让游戏取得好的销售业绩，于是游戏准备在今年秋季率先登陆微软Xbox360live平台。至于PC版嘛……则是你们根本无法想象到的：它将会有6种语言版本，并且还会走向世界各地，而发售日期将会考虑在明年，中文简体版将会首先和大家见面。相信对于一款如此用心的游戏，玩家应该能有充足的耐心来等待。

游戏画面估计是很多玩家关注的要点之一，很多玩家对于游戏人物模型和场景都感到十分满意。但策划MM很低调的透露：“画面我们不敢说好，只能说通过恰当好处光影的效果来塑造出游戏的氛围。因为定位本来是360live的下载游戏，所以画面没有很精细。通过Demo试玩可以发现其实游戏画质还不如某些网游的好，但玩过之后你就感觉画面神马都是浮云。”

玩游戏要的是一种代入感，而《风卷残云》在这一点上通过连贯的打斗场面，配上具有节奏感的背景音乐以及连环画式过场的方式牢牢抓住玩家的心。



游戏中的剧情部分主要集中在过场漫画部分


CJ演示现场



游戏无论是从质量、动作、渲染、还是招数上来看都是相当不错的



打斗场面绝对不输国外大作

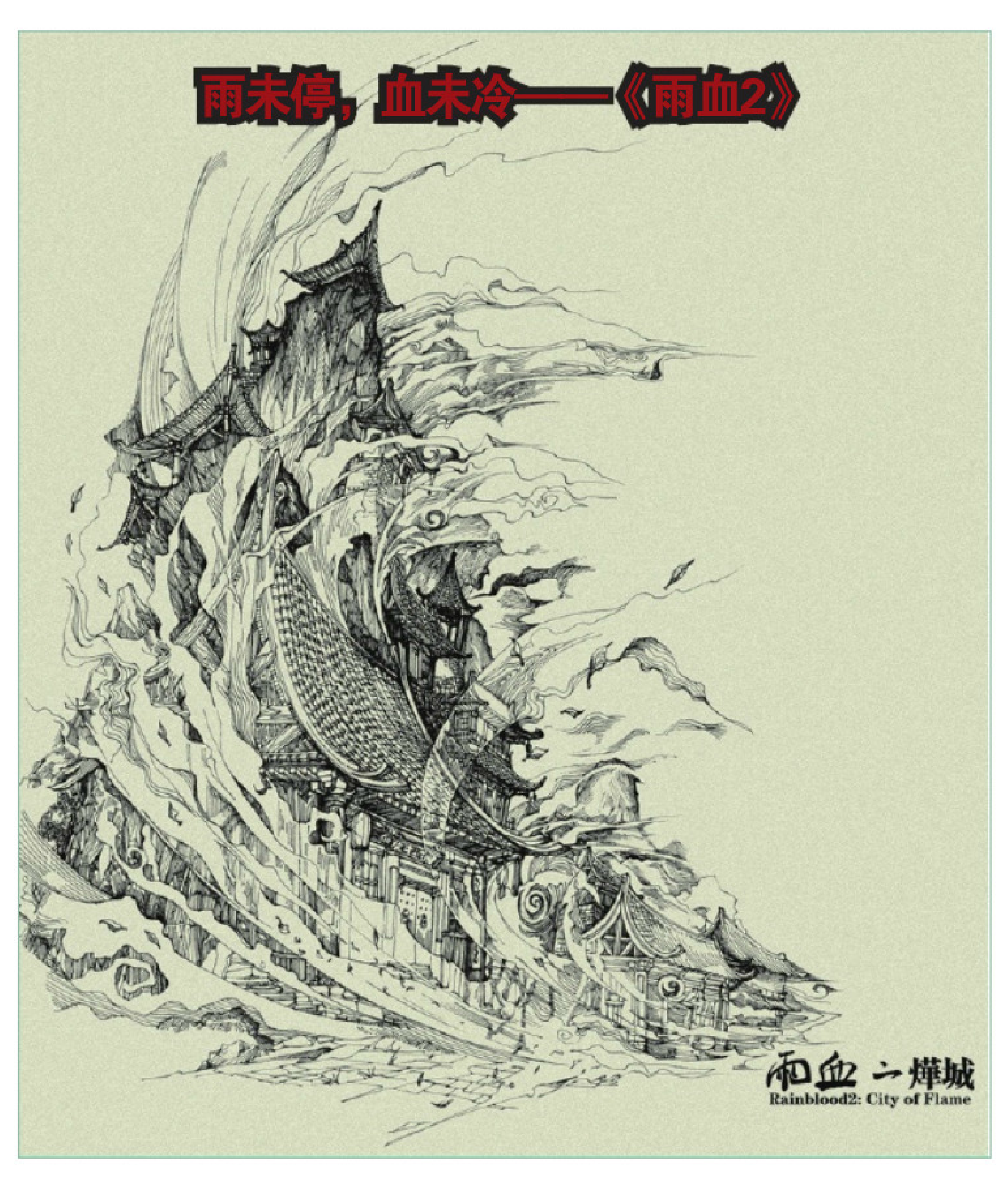
当然，作为一款国产武侠动作游戏，大量的水墨渲染是必不可少的。想必玩家会对Demo中主角用J+K发出的踢腿招式津津乐道，而这只是几十个大招中的一个，每个大招都需要玩家通过不同的按键组合来发出，当然每个大招都会有极绚丽的水墨渲染。说到这里，你有没有联想到《街头霸王Ⅳ》里面的水墨风格呢？是不是感觉很兴奋？

由于是XNA平台的游戏，可能PC版本中并不会支持普通手柄，仅可以使用Xbox360专属手柄操作游戏。若只能用键盘玩，玩家可以自己调整键盘的布局，以满足不同招式的按键要求。

在剧情上，玩家将扮演一位被流放边疆的王子——罗劲，由于国家的连年战事，罗被封为将军并召回故土帮助平定纷争，罗劲因此卷入一连串的事件中。在不断的挑战里，罗劲将遇到各种各样的武林高手，其中会经历背叛、阴谋甚至死亡的考验。而作为一款动作游戏，剧情上不需要下太多的功夫，故此可以不必去忧心剧情上的问题。至少玩家不会玩到一款只有动作而故事脉络不清晰的游戏，从Demo的演示上来看，故事的背景和表现力还是相当出色的。没准在将来的某一天你会在大屏幕上看到同名电影的问世，不是开玩笑，而是完全有这个可能。

除了在国外的发行已经基本确定外，在国内的某些游戏网站上《风卷残云》标注的却是由盛大代理的一款动作“网游”。对此策划MM向记者耐心“辟谣”：被贴上这种标题的原因是因为之前秋千软件接受了盛大18基金的投资，所以才暂时附属于盛大游戏，而实际上只有发行的时候会贴有盛大的标志，至于代理一事则尚无定论。至于是否会开发网游，秋千软件暂时还没有这个打算，而是看游戏的销售情况一步一步来走。

在本次采访的最后，策划MM很高兴地告诉记者Demo第二版本马上将会和大家见面了，Demo第二版本会采纳玩家的建议，增加可供玩家自己调试画面的选项，并修复之前的Bug。而本刊也将会为关心这款游戏的玩家们进行多方位的报道，并真切希望这款游戏能为国产游戏开辟一条新的道路。



火热8月，正是坐在屋里吹空调的好日子。记者却要顶着炎炎烈日，来到中关村附近一家新开业的公司做幕后采访。这家只有5名成员，规模只有一间小工作室大的公司，它的创办者正是本次要采访的对象，《雨血2》的制作者——梁其伟（网名：soulframe）。本次报道正是要从这位天才作者嘴里挖到一些《雨血2》和续作《蜃楼》的消息，并了解制作的真相，你是期待呢，是期待呢，还是期待呢？

来到位于人民大学北侧的文化大厦，记者突然有点转向，甚至走错了楼层，找了好一会才摸到了soulframe所在的工作室。一进工作室，便见两位好汉在摆弄着最简单实用的游戏制作软件“RPGmaker xp”。一位清秀靓丽的MM正在用数位板细细描着二代的建筑线稿，另一位大叔则在研究下一代游戏《雨血——蜃楼》的引擎。虽说工作场所单调了点，房间里只有办公桌椅子和每个人用的电脑，以及一些堆在一旁的简单杂物，完全没有那种想象中的“公司特色”，可有许多伟大的游戏都是从这样简陋的环境下开始的。参观完毕，soulframe便热情地邀请记者观看了《雨血2》的制作流程和开头演示。

在开头动画里，记者看到了在Demo的基础中增添的一些内容，例如开场增加一段字幕，里面一问一答“武林的本质”是什么，还有对前代的回顾，世界观的介绍。音乐也照以往不同，对此soulframe介绍：《雨血2》的音乐中有70%为原创，30%则从外国音乐网站授权，而原创音乐正是由天才音乐制作人，年仅18岁的薄彩生代为制作。动画上，令其他独立游戏制作者震惊的动画效果是事先在Flash上制作，测试流畅度无误后再转到游戏引擎上。对于RPGmaker xp这款软件记者稍有了解：如果素材超过192×192像素便需要把素材打碎，再一帧一帧地拼接才能达

到Flash上面的效果，工作量可谓非常大。至于游戏脚本则是由66RPG名人“柳柳”和“云”代为制作完成，使原本战斗十分简易的RPGmaker xp能发挥出最棒的战斗效果。通过闪回和带有深意的剧情安排，使得二代的开场十分经典，耐人寻味。

问起为何迟迟没有发行，soulframe稍显惭愧：本应在暑假发布的《雨血2——烨城》由于一些特殊原因不得不延期。现在游戏已经基本制作完成，还差对游戏的完整测试，至于时间安排上，简体版估计会在国庆左右发行，而海外版将会延迟一些。记者相信以soulframe的耐性与细心，是一定要把游戏彻底完善才会正式发布吧！

在发行的问题上，soulframe仍然坚持以独立游戏的形式，而不是以实体盒装版的渠道对外销售。《雨血2》将与verycd等网站合作发布数字版，海外版仍将登陆Bigfish、Gamersgate及Amaranthia等网站。至于在坚持着什么，soulframe认为还是先在二代的基础上将风格吃透，在前传上多下功夫，希望将这个品牌牢固并扩大。在如何保持这个系列的影响性上，考虑到当下的国内市场，最好还是低收费，使玩家有一种归属感，并开创此类的话题。而二代无论在剧情上还是玩法上虽说比一代高出很多，保持独立游戏的特性却是很重要的。

在谈及一代和二代不同时，soulframe认为一代在画面上更倾向于独立游戏，毕竟是完全的手绘，如同纯天然的手工艺品。二代上在保持色调的基础上，增添了鲜红色，并加入了像素、矢量等多种图形要素，并利用复制拼贴的方式，更像是工业流程制品，当然，前提是保证游戏的质量。在美术MM的介绍下，记者看到了采用的地图元件反复拼贴做出类型相同但形状模样不同的建筑，这样可以极大的节省制作时间，提高地图的数量。

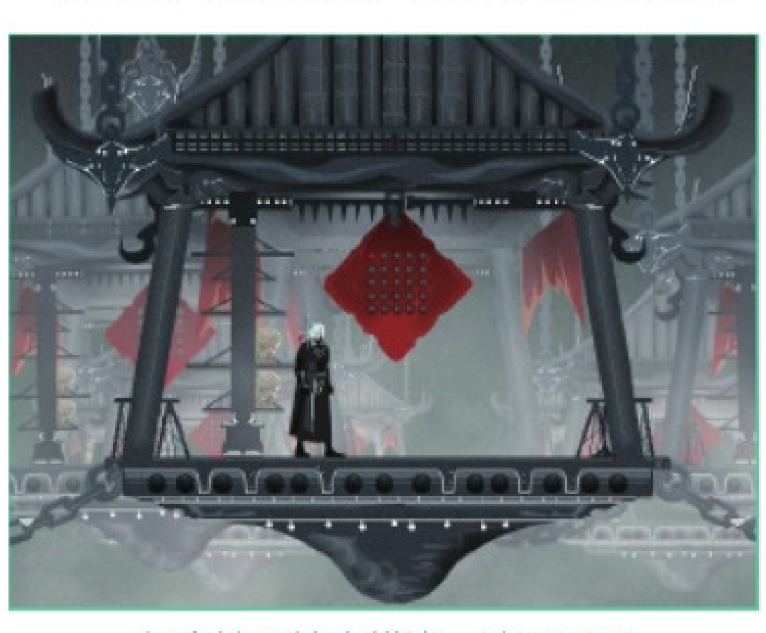
在玩法两代之间变化可谓差距很大，主要是剧情、商店、支线、迷宫的增强。首先二代增加了鼠标的运用，人物也成了横版移动，比起一代要方便许多，成了“一鼠走天下”。其次在剧情上，我们会看到两个主角人物，一代的“魂”和二代的“镖师十四”会同时登场。二代剧情比一代增加了4倍，故事复杂度更高，登场人物更多，还出现了“组织”和“影”之外的第三方“白公子”这样的势力，甚至“组织”内部也分成了三派，密密麻麻的人物关系就像一张大网向你扑来……二代的主题是“局”，通过不同的“局”来展现江湖中的腥风血雨，派系斗争，最终在不断的阴谋中真相大白，结局也必定



战斗系统改动不大，但动画效果更加出色


程序员在为记者演示《蜃楼》的制作流程


本次将会有新的主角“镖师十四”登场


很多地图鳞次栉比，迷雾重重

会让玩家大吃一惊。而且二代增加了很多包含剧情的支线，玩家可从这些具有独立故事的支线上了解主线未能解释清的剧情（明显地向欧美RPG靠拢）。在玩法上，迷宫里会有大量的谜题让玩家来解，增加游戏的趣味性，却不麻烦。保证游戏节奏十分紧凑，不会有太多的“垃圾时间”。战斗除了增加时间进度条之外不会有太大改进，当然你会看到更惊艳的动画效果，以及人物精彩的武术动作，完美地诠释属于作者自己的“武侠”。

聊到《雨血》制作的初衷，soulframe笑谈只是因为当初喜欢YY（这YY的水平也太高了点吧……），而66RPG的教程和素材帮助他实现了做成游戏的可能。由于各种原因，《雨血》获得了成功，这使soulframe有了将这个系列发展下去的想法，故此他放弃了在美国优厚的工作，趁着年轻回国创业，做自己喜欢的事情。现在一起做游戏的5个人都是做《雨血2》初期版本的成员，所以说是全凭自己的爱好与热情在支持着这个游戏。在记者问道是否对国产单机游戏有好的建议时，soulframe笑谈自己还是个新人，认为国产游戏现在是置死地而后生，尤其是今年作品数量照前几年多出很多，国产单机从小做起，还是很有希望的。

在演示完《雨血2》后，soulframe随即介绍起下一部作品，也就是前传《蜃楼》。《蜃楼》改用了横板过关的方式，并且运用unity引擎制作。在一张地图上，unity可以分出无数分层，该游戏中soulframe坦言自己正是往Wii主机名作《胧村正》靠拢。《蜃楼》可以说是作为商业化明显的一部作品，而且将登陆各大主机平台。谈到以后的发展，soulframe坦言《雨血》是一定要发展下去的，在技术成熟后，还会将一二部整合登陆iphone和安卓。从长远的发展安排上，可能会和擅长3D制作的“海岸工作室”有一个长期的合作，想必是有大作的计划吧。

对于是否要开发网游或者其他系列，soulframe对此有一个很乐观的心态：游戏还是要以创意为主，最好是向更多平台发展，而不是落入俗套。如果《雨血》能成为新武侠的里程碑，那么一切梦想都有可能实现。P



《地牢围攻》——锐意进取还是暴殄天物？

■天津 半神巫妖

前言

《地牢围攻》系列游戏在欧美动作角色扮演游戏史上，一直以来都牢牢占领着一个位置。这款由Gas Powered Games在2001年创作的动作角色扮演游戏在当年开创了3D动作角色扮演游戏的新局面。当时游戏的制作人Chris Taylor一举成名，他在《暗黑破坏神Ⅱ》仍旧采用2D画面的时候，大胆采用3D游戏引擎，并且主动追求和《暗黑破坏神》不一样的玩法。无论从游戏灵活的技能选择还是独具匠心的地牢设计，在那个《暗黑破坏神》统治ARPG的年代里，《地牢围攻》成为了一道清新亮丽的别样风景。紧接着，Gas Powered Games再接再厉，在2005年推出了续作《地牢围攻Ⅱ》，制作人依旧由天才的Chris Taylor担当，而他的天分也再次在游戏中得到了证实：精妙的团队合作、新奇的雇佣兵模式、电影式的互动任务系统……游戏开发商将《地牢围攻》系列提高到了一个新的高度，也因此让好莱坞盯上了这块香饽饽，在2007年推出了同名电影，电影的好坏我们暂且不论，但是能让好莱坞为自己拍片的游戏系列还真不多见（编者：该片导演乌维·鲍尔听到这话两行热泪滚滚而出）。


《地牢围攻》先于《暗黑破坏神》拍了电影，虽然质量很差。左边那个是谁我就不说了，咳……

技能简化：进步？后退？

经过了6年的沉寂，就在老玩家认为《地牢围攻》系列已经终结的时刻，2011年《地牢围攻Ⅲ》公布了。出乎意料的是，游戏制作商已经换成了以代工续作、黑岛遗孤闻名于RPG行业内的天才工作室黑曜石。原制作人Chris Taylor则变换了身份，成为了顾问。其实这种换了东家的游戏续作一般都不被玩家看好，可黑曜石的名头毕竟还是很大：无论是《星球大战——旧共和国武士2》还是《无冬之夜Ⅱ》，包括《辐射——新维加斯》都让他们值得骄傲。所以对《地牢围攻Ⅲ》的品质，玩家怀着的更多是一种既怀疑又憧憬的态度。

我们就来看看，已经成功发售的《地牢围攻Ⅲ》究竟在新东家的手中发生了怎样的变化，而这个系列的前景又当如何呢？









左上图：《地牢围攻》开启了3D动作角色扮演游戏的大幕

左下图：《地牢围攻》前作的资料片水准都很高

右上图：《地牢围攻Ⅲ》的技能点让玩家的人物无法像前作那样自由发展了

右下图：日本风格确实很明显，但是看起来很养眼，不是么？

首先我们看一下《地牢围攻》系列在人物技能和属性上的处理方式。在游戏的前作中，尤其是《地牢围攻》一代，以熟练程度来专攻四项不同的技能：混战、射击、战斗魔法、自然系魔法。其中的任何一项都能让玩家更好的决定角色的发展方向。玩家可以做博而不专，也可以让自己成为某一领域内的大师。而这种技能系统是建立在熟练度上的，这一点非常类似《上古卷轴》中人物技能的处理方式。也就是说玩家在战斗中经常使用弓箭，弓箭技能便会自动增长；经常使用魔法，你自然而然就会变成一个魔法师。故此这么一来，玩家的人物发展方向就不再是简单的形而上学的人为设定，而是根据你真正在战斗中的喜好而定。

《地牢围攻Ⅱ》则延续了前作的优点，并且增加了全新的技能树系统。从立体上丰富了游戏中的技能、法术。高阶技能的增加就好像《博德之门Ⅱ》中的时间停止等高阶魔法一样，让游戏的战斗增加了很多戏剧性和变化。可以说《地牢围攻》前两作在人物的技能的处理上兼顾了传统角色扮演游戏和动作角色扮演游戏的优点，这也是制作人的天才所在。传统角色扮演中的技能决定人物的发展方向，而动作角色扮演的技能树则让这些方向充满了立体的发展空间。

转回头我们再看看这款黑曜石全新打造的《地牢围攻Ⅲ》，它直接简化了前作的技能树，直接让这款游戏显露出了明显的日式风格。《地牢围攻Ⅲ》直接取消了前作中的人物种族、属性成长，更没有属性加点值分配，每一次升级之后也仅仅是多了一些技能点而已。技能加点方式也彻底做了改变：每个人物有9种技能、6种消耗集中值的技能、3种绝招点，而每种技能有两条发展路线，技能一下子大幅度减少了。不和其他ARPG大作相比，就是和自己的前作相比也过于简单。

这种简化让游戏人物的发展并没有前作那种多样性，其实这和游戏可以选择不同主角有关，4个主角恰恰对应前作中的四大不同技能，所以这样的设计，就必须要求人物的技能、属性不能太过自由：火枪女你如何加点，也要保证成不了战士；想玩法师不用去加点，直接选老头子就可以了。

我们不知道这样的设计是不是为了让游戏的重复可玩性增加，但是即使是这个目的，笔者也觉得有一点过于幼稚了：游戏开发商以为设计了4个主角，就能让玩家玩至少4遍游戏吗？但是开发商是否应该想到：如果能设计一个高自由度、多样化的技能系统，玩家每次游戏的人物发展方向都不尽相同，那么玩家是不是可以玩更多遍的游戏呢？

总之，《地牢围攻Ⅲ》在人物技能、属性上的简化让游戏失去了前作的优点，让玩家更多感到的是游戏对玩家塑造人物的桎梏，这一点黑曜石不知道是否是受了发行商史克威尔的影响，过于日化了。

系统变革：斩头断尾的缺失

再看看《地牢围攻Ⅲ》的操作和系统。《地牢围攻》前两作是名副其实的PC主打游戏，游戏界面清晰明朗、视角变化用一个鼠标就可以做到任意放大和缩小、而任务系统则秉承了那个年代一贯追求的高自由度和多样性。在《地牢围攻Ⅱ》中，交互式的游戏世界让玩家感到了一种真正的冒险感，随时会遇到分支任务、可雇佣的队友都让整个世界丰满了很多。

在《地牢围攻Ⅲ》中，这些系统再次被改变了。首先是任务的类型和特性被大大减少，支线任务少得可怜，主线任务则失去了一贯的想象力。甚至黑曜石擅长的线性剧情也没有出现，各种游戏中主线任务的抉择对游戏的结局影响很有限。怪物虽然可以刷新，但是血量达到一定程度的大型怪物是不刷新的，所以玩家的刷怪升级、刷怪取宝几乎变得不大可能，只能一条路按照主线跑下去。

而作为一款动作角色扮演游戏，掉落的装备是游戏的一大可玩之处，《地牢围攻Ⅲ》同样做得不太好，金色装备几乎不会有怪物掉落，只能靠玩家在商店购买。而顶级装备则更是固定在了固定地点、进度才有得卖，所以玩家几乎可以考虑不去捡掉落的装备，只需要到处凑钱即可。

至于操作感，则是《地牢围攻Ⅲ》最让PC玩家诟病的，笔者一般不喜欢







左上图：融合了传统RPG和ARPG的前作在那个时代掀起了一股《地牢围攻》风暴

右上图：前作的小队作战很有策略性，可惜在《地牢围攻Ⅲ》中消失不见了

下图：游戏的美工确实进步了很多，欧美游戏其实应该向这个方向发展

做过于肯定的判断，但是这一次笔者不得不承认：《地牢围攻Ⅲ》完全偏向了主机玩家，最起码是在操作上。用键盘鼠标玩此款游戏会让玩家瞬间觉得简单难度也变得很难，而一旦换上手柄，则马上又是另一番感受了。

我们不反对史克威尔和黑曜石在主机上推广PC上经典的动作角色扮演游戏类型，但是最起码也要先找好了二者共存的方式才行。这种逼着玩家用手柄玩的ARPG，实在对不起《地牢围攻》前作的名头。而地图的设置也让游戏本身过于线性，不能抬头看让玩家不得不借助任务指示系统，而这个系统则更加剧了游戏本身的流程化，降低了自由度。

而在队友系统上，《地牢围攻Ⅲ》则完全推翻了前作的玩法，这里依然是笔者一直在用的一个评语：简化。《地牢围攻》前作中，玩家可以组织一支6人的团队，而每一个队友，都有自己的属性、技能升级方向。玩家可以像在玩《博德之门Ⅱ》一样操作队友的升级、控制整个团队的互相协作。而在野外还可以雇佣佣兵，让玩家的冒险更显得史诗味道十足。而《地牢围攻Ⅱ》中的“宠物”系统，让玩家可以拥有有着自己个性的“使魔”，用食物来控制使魔的成长方向完全是一个极有创意的点子。

可在《地牢围攻Ⅲ》中，我们不见了雇佣兵系统、不见了使魔系统、不见了队友升级系统，也不见了多人团队，这使我们不清楚黑曜石到底还能把游戏简化到什么程度。在前作中，这种6人小队完全可以做到龙与地下城游戏中的肉盾、法师、治疗等角色划分，玩家组建一支完美的小队冒险是一种很大的游戏乐趣所在，而《地牢围攻Ⅲ》的队友系统则简化成了同伴，除了主角外只有一名同伴，而且还不能操控。

这样的队友系统，造成了游戏过程更多的是在玩家打滚、战斗，队友自动打滚、砍人的节奏下进行。没有了配合，没有了角色划分，主机化再次成为了这种简化的始作俑者。在这里笔者想问黑曜石的是，即使是主机化的游戏，也不能过分简单吧！主机玩家为什么就不能玩一些复杂点的游戏呢？

最后说游戏时间的长度，且不说和近些年《上古卷轴Ⅳ》《辐射Ⅲ》这样动辄上百小时的游戏时长比，但是也不能短到和一款小成本游戏相比吧？最快的玩家几小时便能通关，即使把所有任务都做了的骨灰级玩家也超不过十几小时的游戏时间。在没有游戏MOD和后续DLC的支持下，《地牢围攻Ⅲ》的游戏寿命可想而知。

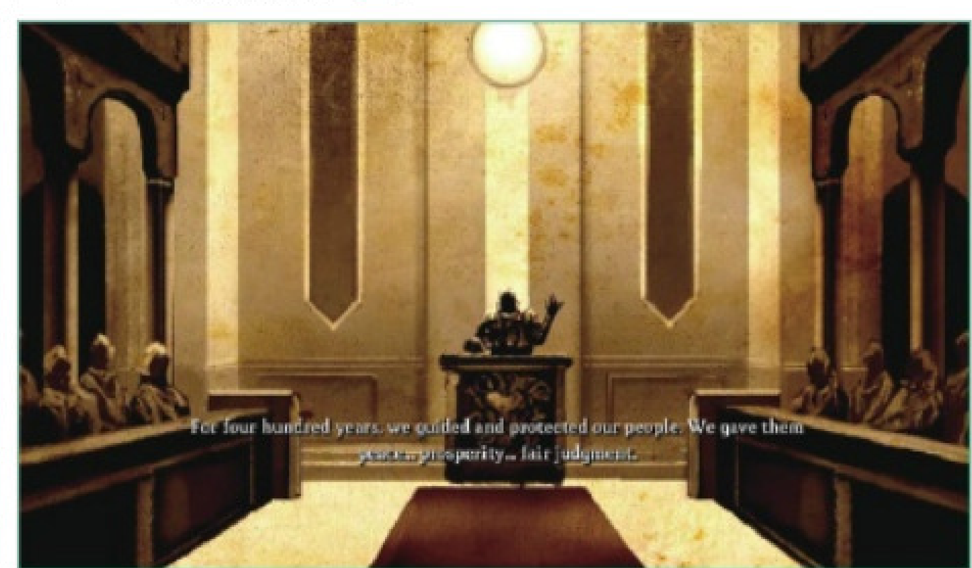
结语：冒零头的进步

说了这么多的缺点，其实《地牢围攻Ⅲ》在某些程度上仍然取得了一定的进步。从游戏的画面上看，这次黑曜石改正了《无冬之夜Ⅱ》的缺陷，好好钻研了引擎，让游戏在很多低配置机器上仍能跑出很好的图形效果，这一点值得表扬。而剧情方面虽然并不如黑曜石在《无冬之夜Ⅱ——背叛者面具》中那样表现出色，但是依旧保持了一定的水准，主人公和最后的Boss的性格刻画还算差强人意。网络合作对战看得出来是黑曜石想推崇的游戏方式，不过4个主角的固定模式能让这种网络对战的热情持续多久？笔者不抱太大的希望。

综上所述，《地牢围攻Ⅲ》的开发商黑曜石明显是想在当今游戏主机化明显、简洁明快的大趋势下对这个老品牌做出自己的改造。我们欣赏他们这种配合游戏界大方向的意图，但是也对他们的改造步伐过快提出一些批评。开放商完全可以增加一些优点，去掉少部分拖沓的地方就可以了，没必要大刀阔斧的将前作完全否定。这种市场行为上的冒险很有可能会毁掉这个品牌在老玩家心中的影响力，在没有培养出新品牌和新玩家前，这种行为是得不偿失的，难逃利用老牌子赚钱的指责。我们不可以忽视《地牢围攻》前作的成功，也同样不能忽视玩家对前作的喜爱正是基于游戏中那些亮点的事实。刻意为了改革而改革、为了适应市场而去人为“适应”市场，这都不是一个成熟游戏开发商应有的态度。P



很多Boss的设计还算是有新意的



这个剧情交代界面让人们想起了传奇的《博德之门Ⅱ》

又一次梦想与感动的升华即将来临
崭新的舞台与羁绊所编织出的全新篇章

THE LEGEND OF HEROES 零之轨迹 英雄传说

零之轨迹——归零后再度启航的物语

■ 山东 hjpotter

前言

如今日本的PC游戏市场中，文字冒险游戏（Galgame）大概要占到99.9%的份额。大部分普通民众一提起PC游戏，首先想到的就是“18禁”，正统RPG的玩家基本上都投入了家用机的怀抱。志气满满的《双星物语2》销量惨败，首周销量还不到万份。要知道从PSP上用于榨取品牌剩余价值的《伊苏VS空之轨迹》都有着3万的首周销量！现在的日本PC市场已经不是让《伊苏6》大卖10万份成为“救社之作”的PC市场了。再加上发行渠道也存在着大量问题，即使游戏再优秀，也送不到消费者的手上。这使得Falcom高层放弃了对老本营PC的最后一丝幻想。如果《双星物语2》是一款文字冒险游戏，那么首周卖1万份公司甚至会开个庆功会，但是成本数十倍的RPG类原创游戏卖这个数只有等死。

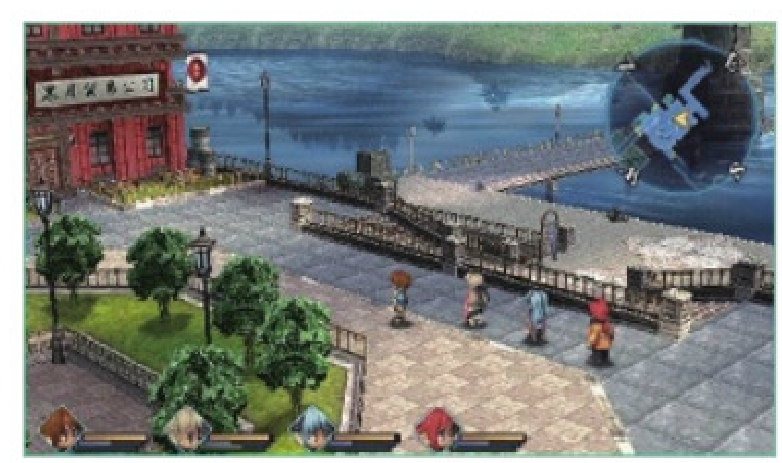
从《空之轨迹FC》开始，轨迹系列的引擎寿命已经接近10年了。这对于在同一世代也会频繁更换引擎的大公司来说，是一种“小家子气”的表现。但这个引擎却是一家小公司安身立命的根本。在有限的条件下，“轨迹”三部曲表现出了极强的艺术性。Falcom复刻了不少PC游戏到PSP上试水，结果这些“冷饭”销量均超出预期。此外原创作品《零之轨迹》在PSP上的首周销量就达到了8万份是最好的回报，这甚至比前两作“FC”和“SC”的日本PC总销量加在一起还要多！PSP是现阶段最适合Falcom发展的游戏机，没有之一。

“轨迹”从PSP上移植过来的难度不大，加上前几作在中国的销量颇为不俗，国内的代理商也乐于尝试。所以即使日文PC版“不在计划中”，中国玩家也能能玩到这款游戏，这是属于中国玩家们的功劳，与没有PC日文版却发行了PC中文版的《秋之回忆7》异曲同工。中国玩家不是不受重视，就像国外很多奢侈品店都有中文广播一样，你能给人家带来利润，人家自然会重视你。如果想要在PC上玩到中文版的系列最新作品《碧之轨迹》，就赶快掏钱买一份《零之轨迹》吧！



前三部冷饭销量不俗，所以才有了PSP的《零之轨迹》

游戏的剧情及背景


海滨美景



中央广场 可不要忽视中央的大钟

故事发生在克罗斯贝尔自治州，老玩家们应该对这个地区很熟悉，这里是玲的故乡。单看城市外貌，作为一座贸易都市，克罗斯贝尔比起利贝尔的任何一座城市都要发达许多，面积也比利贝尔王都要大上几倍。既有着优美的海滨自然风光，也有大剧院、赌场等富丽堂皇的建筑。这里有发达的用电脑控制的下水道系统，警察配有导力手机，甚至交任务都可以在电脑上进行。交通方面则有着极为方便的导力巴士，许多中产阶级也有私家车，其他设施也一应俱全。值得一提的是这里有着世界级的银行IBC，掌握着世界财政的命脉，也是自治州人民的骄傲。

虽然玩家们耳熟能详的“不战条约”极大地促进了这座城市的发展，但是该地区的政局相当不稳定，帝国与共和国都在虎视眈眈。由于是夹在两个超级大国之间的小自治州，也只能看别人的脸色行事。政界的成分相当复杂，各种势力犬牙交错。因为该国没有常备军队，所以警察起了很大的作用。但迫于各种上面人物的压力，警察们不得不受到各种束缚。而民间组织游击士协会不需要受到这些限制，还有着国外同行们的援助，所以深受民众欢迎。警界的一些人士为了改变这一现状，成立了“特务支援课 ”，也就是主角四人的所属机构。

特务支援课，这个名字听上去很拉风，其实就是城管四人组，干的还是原来游击士协会的那些活。游戏的支线任务系统与《空之轨迹》三部曲基本相同，都是在任务板上接任务，然后满大街寻找需要过马路的老奶奶进行服务。支线任务的水准也不输给前面几作，魔兽挑战任务能打个过瘾，经典的怪盗系列任务则相当考验玩家们的联想能力，有些支线任务的感人程度甚至不逊于主线，值得反复品味。

本作的文字量相当于前两作“FC”与“SC”的文本量之和，NPC的对话内容依然丰富，精雕细琢，这也是系列的一贯特色。主线剧情则依旧严格遵守着系列一贯的“好人突然变坏了”和“坏人突然变好了”这两大基本原则，前几章略显平淡，越往后待谜题一个一个被揭晓就越发刺激，以“拯救萝莉琪娅”为主题，让人打到停不下手。

游戏的最后关于琪娅的身世卖了个关子，理论上Boss应该在说出真相的一刹那死掉，实际上还真是如此，让人不得不感叹他死得真是时候。其实本作基本没有对前作中的谜团进行解释（如结社），反而新挖了不少坑（如罗伊德哥哥的死因等）。以如此的“挖坑“速度，看来“轨迹“系列距离完结还早得很啊。

出场角色分析

本作的男一号罗伊德的哥哥凯是搜查一课的精英警察，后来因公殉职。他为了追随哥哥的脚步也加入了警界。他拥有柯南般强大的推理能力（这是他作为队长最大的意义），是一名典型的“红花好少年”。不过在这个“男人不坏，玩家不爱” 的时代，他显然不会吸引太多的眼球。罗伊德并不是那种超有个性的主角，总是被哥哥的光环笼罩的他甚至与“史上最路人主角”——《最终幻想XII》中的梵有几分相似。但不管怎么说，随着他一起渐渐成长为一名优秀的搜查官也是一种乐趣。他的战斗能力很平均，在Boss战中主要依赖一招“小宇宙爆发”。



风之剑圣可谓是本作中最抢眼的配角

主角的“好基友”，“斗神之子”兰迪是攻击力最强的角色。他喜欢招惹女性，是个典型的“花花公子”。由于他曾经是佣兵团的一员，所以非常擅长战斗。大范围陷入黑暗和直线60%即死的特技很强力，新增加的“炎伤”属性和他简直是天作之合。在陷入危机时，他往往能爆发出超乎想象的实力，拯救队伍于水火之中。

女一号艾莉作为市长的孙女，从小就以政治家为目标。由于父亲在政治界受到了排挤而决心加入警界，闯出一条自己的路。和前作的公主相仿，她的技能多偏向于辅助和恢复，强力的AT提前技能还可以让队友的大范围魔法提前释放出来。不过纯粹用她辅助的话，她的高魔攻就没有施展的空间了，这需要玩家仔细斟酌一下。艾莉的晚礼服造型极为惊艳，不愧是大家闺秀。



这柄武器好眼熟啊！我们的银之舞姬难道就是……

缇欧是一名具有很强感应力的少女，也是小队中的电脑天才。幼年的时候被迫成为教团组织的实验品，后被主角的哥哥凯所救。缇欧的第二个S技与凯文神父的类似，可以让全体人员完全防御两次，是Boss战必备的技能。其实


有琪雅在才像一家人

两位魔法角色的回路盘即使是放在前作中也是数一数二的，而且还有蓄力时间减少一半的回路，所以魔法在本作中的地位相当重要。

因为游戏主要描写的是主角4人组的成长过程，所以导致了其余能加入队伍的人都是“打酱油的”，很难挤进这个“小团体”。不过他们身上的回路倒是比主角们身上的好不少，很多配角都会在游戏的进行过程中助玩家们一臂之力。

本作中有小头像的人物多了不少，在第一章中华丽登场秒杀魔兽的“风之剑圣”埃里奥斯就是本作最抢眼的配角之一。他原来与罗伊德的哥哥是搜查一课的同事，后来辞职进入游击士协会追寻自己的梦想。虽然他平时不苟言笑，但与双目失明，体弱多病的女儿雫在一起的时候，却是最温柔的父亲。拉风的人设加上惹人同情的背景设定，使他的人气丝毫不逊于主角4人组，续作《碧之轨迹》中他也会与主角一行并肩作战。

其他出场角色也个性十足。达德利搜查官与主角们的上司谢尔盖课长平时看似不合，最终章的关键时刻却能通力合作，两杆老枪大杀四方，颇有“双人狙击关”的风采。凯可以说是隐藏主角，几乎每一个出场人物和他都有联系。他至今仍牵动着主角的邻家姐姐——天然系护士塞西尔的心。金银两位舞姬美艳惊人，超高技巧的舞蹈能够吸引整个世界的眼球。新萝莉2人组雫与琪娅依然会引起“怪叔叔”们的关注。黑月商会老板李嘉，“少东家”加西亚这样的反派人物也刻画得有血有肉。由于更换画师的原因，雾香和玲的人设比起前代发生了很大变化，简直像换了一个人一样，玩家们对此也褒贬不一。

本作的一大神秘人物，传说中的杀手银的身份在《碧之轨迹》的人物简介中就被透了个干净，他/她其实是本作中主角们的老熟人，如果想提早知道他/她的身份可以上网搜索一下。续作中他/她可是会以真实面目加入队伍的哦。

从《碧之轨迹》的PV中可以看出来，众多“打酱油的”配角这次都能“转正”，正式成为小团体中的一员，而且有必杀技跟合体技。其实《零之轨迹》本来也可以做到这点，比如让达德利搜查官和诺爱儿军曹长期加入队伍。但是为了着力刻画主角4人组，以及保证下一作中有些新的噱头可以招揽玩家，Falcom刻意对本作中一些内容做出了保留。这与《空之轨迹》正传分两部推出异曲同工。

游戏中作为反派的是新的邪恶组织DG教团，这个组织给缇欧带来了无数的噩梦，与玲的身世也有关系，更是一手炮制出了游戏中最大的谜团琪娅。至于这个教团的老大嘛，自然是一个“前好人”了。

战斗系统

游戏中结晶回路的数量比起“3RD”少了不少，差不多回到了”FC”的水准。如水系的HP珠只到3级，与最高5级的“3RD”比逊色不少，其他很多特色回路也遭到了削减，魔法的数量也少了一些。当然，因为可能因为主角们是新手，再加上续作中肯定需要更强的魔法，这种做法可以理解。事实上在“空轨”三部曲中也采用了这种循序渐进的设定。但如此简陋的回路菜鸟四人组穿也就罢了，最后强行加入队伍的艾约二人难道不会怀念以前的“次世代”回路吗？

主角一行在大地图上也可以对魔兽进行攻击，不同的人物攻击方式也不同。等级提高之后甚至可以将低等级的魔兽一击必杀直接获取晶石碎片。从背后将魔兽打晕后进入战斗即可进入奇袭攻击模式，全员的移动顺序提到最前面，攻击都是暴击，而且还可以进入四人一拥而上的大范围联合攻击模式，可以说没几只魔兽能扛过一轮攻击。但奇袭攻击的设定并不能让所有人满意，不少“菜刀流”的玩家更怀念“3RD“中的连续攻击系统——更给力，更有刀刀在肉的感觉。

本作对支援系统做出了改进，支援角色会随机乱入战场，而不是像“3RD”一样提供看得见的支援效果。杂兵战由于节奏太快，支援角色基本没有上场机会；在Boss战中也没什么大作用，攻击性支援人物只能砍一刀，附加的异常效果又不起作用；而辅助性支援人物的支援范围又太小，只能对一二名队员起作用。最关键的还是支援频率太低，让人怀疑支援角色是不是趁着队友们浴血奋战的时候去喝下午茶了。总之这个系统只能给你些许的惊喜而已。

游戏中的宝箱怪数量明显增多且变强，游戏初期就有不少需要很高等级才能挑战的宝箱，当然胜利之后的奖励也是很丰厚的。克罗斯贝尔市内有不少隐藏宝箱，里面的东西都不错，常常给人意外的惊喜。本作中的旅馆功能极为强大，对自己队伍实力没有信心的同学，可以在进行魔兽讨伐之前利用一下。


合体攻击



“探知”回路的属性很是一般，但宝箱又不能不拿


在大地图上就可以将低等级的魔兽一击必杀！

游戏的优点与不足之处

游戏中有意地拖延时间的地方不少。例如为了引发下一段剧情，必须要跟当地每一个NPC说话（包括躺在床上睡觉的，看起来梦话也有参考价值……）。这种情景基本每章都有，只要有一个人没能与之交谈，就不能进入下一段剧情。游戏里公共汽车的设定倒是可以节省一部分赶路的时间，可以在庞大的城市内传送的功能也很便利。



请艾约二位高抬贵手，给罗伊德留点戏份吧

游戏中比较“坑爹”的一点是不管是什么回路，只有装备的人才有效。所以看似能够切换带队人物，实际上不得不只使用装备了显示宝箱、地图和敌人位置回路的那位，切换到其他人只能两眼抓瞎。并且这些回路的属性相当差，所以不适合可以在地图上远距离偷袭魔兽的艾莉和缇欧装备（因为这两位大小姐要配出来大范围魔法）。不依赖魔法的男性角色倒是很适合装备，但是他们攻击距离过短，只能近身偷袭魔兽，这让人颇为不爽。战斗时也是一样，只有装备了“情报”的人才能看敌人的数据。并且缺少“叶隐”等回路，所以无法避免很多可打可不打的战斗。魔兽们的嗅觉愈发灵敏，而且4人小队在行走的时候“尾巴“拖得太长，不打晕的话很难像前几作那样游刃有余地躲过去。逃跑几率的默认值只有50%（被偷袭更是降为0！）与前几作的必定逃跑相比简直是天壤之别。躲避魔兽和提高逃跑几率的回路效率同样低下而且效果不显著，因此发生战斗的几率大大提升，游戏时间也被迫延长了。战斗狂人们或许会很喜欢这种设定吧。

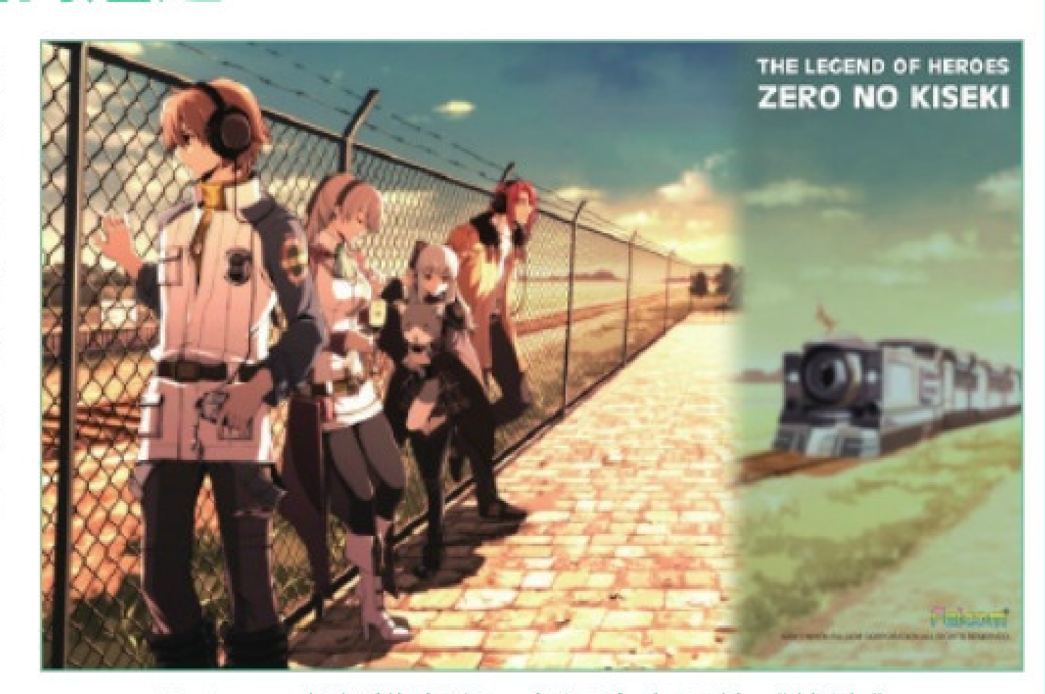
某种意义上来讲，游戏时长是宣传游戏内容丰富度的重要砝码。单纯从延长游戏时间的方面来讲，除了制作更加丰富的内容之外，这些“盘外招”同样有效，并且经济得多。不过正如足球比赛强调“真实比赛时间”一样，游戏中无谓耗损的时间太多，只会令人厌烦。

艾、约、玲3人抢戏不断。艾丝缇尔和约修亚前几章只是偶尔出来打打酱油，秀一秀他们那与前作风格迥异的脸蛋，到了最终迷宫却不由分说地强行加入队伍抢夺胜利果实。这种以老带新的做法只能让本来就不起眼的主角显得愈发路人。3人中玲的戏份最重，从救弟弟到躲在壁橱里倔强地不与父母相认到最终战伸出援手，并给艾约2人留下了捉到自己的“后门“。最后机器人主动将玲推向艾丝缇尔的怀抱，催泪程度颇高。至此玲的故事是可以告一段落了。

没声音，再好的戏也出不来。游戏有没有语音不是公司实力的问题，而是制作态度的问题。《零之轨迹》的片尾字幕还将看似豪华的声优阵容列在最前面，其实全部声优加起来都没说过几句话。如今是个连NDS游戏都是全语音的时代了，“法老空”再为了省几个钱想糊弄过去的话，必定会作茧自缚。说文本量大，《辐射》《质量效应》等美式RPG哪个文本量不大？人家连主角都是男女双语音。说成本少，哪个文字冒险游戏成本高过？没有语音的《零之轨迹》大卖，恐怕只会让公司高层认定“别看我们的游戏没语音，照样能卖出去。”然后继续一边不遗余力地宣传着华丽的声优阵容一边糊弄玩家。

Falcom的复兴任重而道远

很多玩家都认为《零之轨迹》就是《英雄传说Ⅶ》，公司的原画设定集上也给了一定的暗示。老实说《零之轨迹》虽然是一款好游戏，但并没有达到正统续作应有的级别，所以才没有罗马数字的后缀。没有更换引擎暂且不论，一般的正传RPG作品，都会像卡卡布三部曲那样制作许多城镇供玩家探索。而外传作品的城市数量很稀少，并利用前作的场景资源来节约成本。从这点来看，只有一座城市的《零之轨迹》虽然不是“3RD“那样纯粹重复利用前作场景的Fans向作品，但也很难称得上是承前启后的正统续作。



Falcom必须摸索出一条适合自己的“轨迹”

至于一直在风传的“轨迹‘系列独立，似乎也并非是空穴来风。因为《英雄传说》系列的前两作的主标题是“屠龙战记”，“英雄传说”只是副标题。直到第三作《英雄传说Ⅲ——白发魔女》才将“屠龙战记”4字甩去。如今“轨迹”的认知度已与“英雄传说”不相上下，又有着错综复杂很难用几部作品解释清楚的世界观，那直接将“轨迹”二字推向前台似乎也是不错的做法。这种副标题的影响力超过主标题的现象在业界并不罕见：副标题“现代战争”的影响力丝毫不逊于“使命召唤”，《圣剑传说》系列原来的大标题不也是“最终幻想外传”吗。

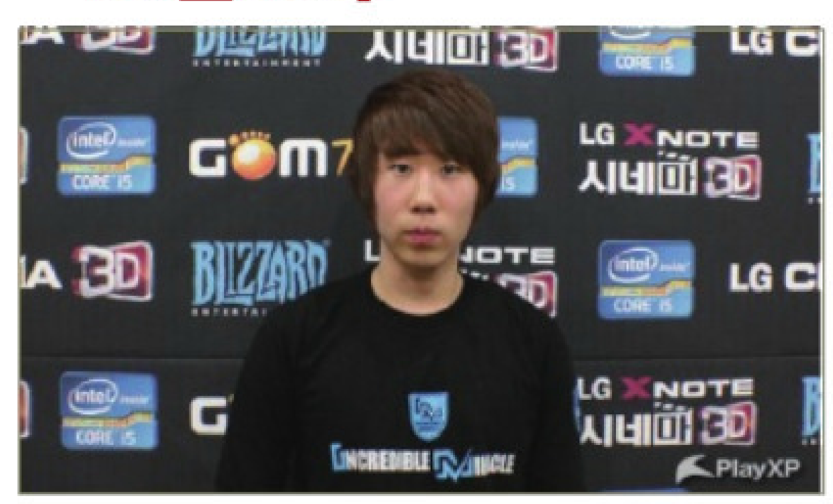
重回家用游戏机怀抱，得到稳定的销量给了Falcom喘息之机。这可以让Falcom完成原始的资本积累，有了一定的资金基础，制作高清化的作品就是水到渠成了。公司甚至放出风来说要制作索尼新掌机PS Vita的首发游戏，希望这是Falcom复兴的开始。P

璀璨星海
——Terran星系势力盘点

■天津 爱煞朝颜

古典文学名著《水浒传》中，施耐庵先生开创性地用三十六员天罡、七十二座地煞将梁山一百单八位性格、经历各异的好汉一一排座，俨然一张英雄谱，不仅对各自间的主次、地位有了简明交代，更使得一位位个性鲜明的人物得以被千古传颂。而今"星际2"上市已经一年有余，世界各级联赛可谓群星辈出，与虫族独领美洲、神族制霸大陆形成强烈反差的是，一向引领世界"星际"的韩国，而今却完完全全是人族的天下，个中新星层出不穷，每每占据联赛半壁江山，这其中，尤以以下13人最为引人注目，恰与人族殖民星系的13颗行星相对，所谓"无巧不成书"是也。

Tarsonis
——IM_Mvp



在强手如云的人族阵营中可称"翘楚"者，舍Mvp其谁？Mvp是首个转型"星际2"的原"星际1"一线选手，正值当打之年的他，自转型初始便尽显锋芒，一路击败各路好手，两夺GSL冠军，无可超越，更是在决赛中两次击溃Marineking，展现出人族霸主绝对的统治力。从"星际1"转型的他贵在全面，无论是细节操作、运营扩张、攻防转换还是比赛心态均无可挑剔，尤其擅长进攻、压制以及逼迫对手犯错，并且对抗三族的实力均衡，即使是oGs.Zenio，IMNesTea，"菜队长"这样的各族领军人物，在面对Mvp犹如狂风暴雨般的进攻时都显得有些力不从心，错误频发。Mvp近期状态略有起伏，源自他正处于转型期。但MLG的强势夺冠，无疑宣告了Mvp的回归。而今的Mvp风格逐渐趋于稳健，于原有刚猛之余多了几分保守，但依然是每个职业玩家在淘汰赛阶段都不愿遭遇的强敌。

SARA双子星
——MarinekingPrime.WE，Slayers_MMA

之所以将二人并称为双子星，缘于两位人气之星都擅长并偏爱枪兵操作，又如阴阳两极般有着迥异的风格，同样以枪兵运输机为主力，Marineking的至刚与MMA的至柔形成了鲜明的对比，二者极端的个性带给我们无数精彩的比赛，但这种极端也频频阻碍他们取得更好的成绩，若能调和二人极致的个性，做到刚柔并济，则无人可与之争锋。

Marineking.PrimeWE，又称"枪兵王""山包""萌包""粉红娘娘"等，女粉丝数量无人能及，同时是"星际2"史上获得亚军最多的选手，却至今未尝一冠。于


MarinekingPrime.WE

GSL第二赛季打入正赛，因使用“Boxer”这一传奇ID得名“山包”（山寨包哥），结合其腼腆的举止与可爱的相貌，演化为“萌包”“娘包”，但随后，他便以惊世骇俗的枪兵操作证明了其与外形极不相称的强悍风格，赛后连Slays_Boxer本人也笑称论实力，自己应该将Boxer这个ID拱手相让。成名后“山包”更名为Marineking，各种中文别称却延续至今。除去华丽的拉散枪兵与H&R操作外，“山包”的恐怖实力还在于战术设计，先是在参赛之初凭借一波倾力空投打得“水果贩子”措手不及，后是帮助Polt制定打法零封MMA，足见他对各种战术Timming拿捏之准，现今人族主流的打法，多半源自于他，称其为人族“战术宗师”亦不为过。“山包”的缺点正酝酿在他凶悍的正面阳刚之中，他对枪兵操作的执著甚至称得上“偏执”，总寄希望于在比赛中前期拿下对手，这点在与“雀茶”、Losira的比赛中暴露无遗，Rush型风格也经常被他的对手针对并利用地堡、毒暴等给予重创。另外，心理素质是挡在“山包”面前的又一座大山，无数次离冠军咫尺之遥，无数次在绝对的优势下被逆转，他的心理承受着空前的压力。在凶悍的正面操作越来越难以取得成效后，“山包”陷入了状态低谷，不幸跌入A级联赛，或许在那里，他可以找到突破自己的瓶颈，重新杀回属于他的舞台。



Slayers.MMA

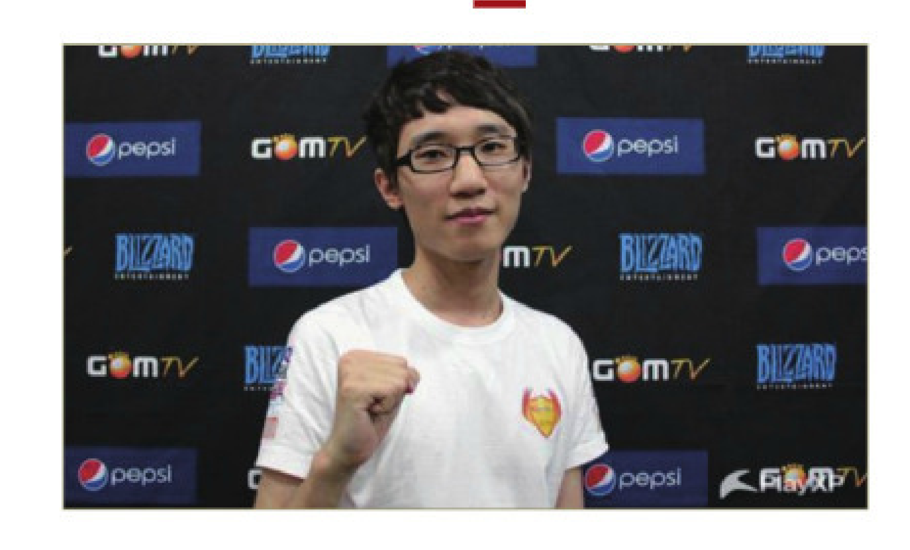
Slayers_MMA，别称“太子”，与其他选手不同的是，MMA的成名并非在GSL个人赛，他的舞台，是为团队打造的GSTL战队联赛。“包哥”于万千新人中选拔并培养了MMA，且每每在最后关头派他登场，事实证明了“包哥”慧眼识金，MMA无数次在危急时刻扭转乾坤，带领战队挫败豪门IM，阻击黑马MVP，不可思议地两夺战队联赛冠军，他本人更是两次获得赛事“最有价值队员”称号，博得粉丝无数。相较于Marineking强悍的正面，MMA更擅长用多线空投瓦解对手，让人依稀间看到了巅峰时期人族皇帝Slayers_Boxer的身影，因而得名“太子”。打法方面，MMA敏锐地意识到mm组合虽然威力巨大，但大量的远程部队堆积在一起，不仅平均战斗力下降，还容易遭到毒暴、巨像、闪电等AOE兵种，本着“同则分”的战略思路，MMA将自己的兵力分别派往对手的各个防守薄弱点，利用运输机提供的补给和机动优势与对手展开多线消耗，既做到了最大化每个单位的效用，又将比赛的主动权掌控在自己手中，使对手在各片矿区间疲于奔命，最终在人族此起彼伏的空投进攻中损失殆尽，败下阵来。分兵的优势使得即使对手在知晓人族战术的前提下依然经不起消耗，全场被动防守，至死也难以组织起有效的进攻。MMA是“星际2”至今翻盘最多的选手，除了其偏向经济、科技同时发展的冒险打法外，一颗铁打的心脏必不可少，作为新人的MMA，关键局不论面对人族天王Mvp还是传奇黑马DongRaeGu，丝毫没有显露畏惧与紧张，反而遇强则强，毫无疑问，MMA专为比赛而生。MMA的缺点也颇为明显，这种“至阴”的风格如遇到DongRaeGu这种运营风格，必将诞生经典的世纪对决，但如果遭遇强力的Rush型打法，正面战力不足的缺点便暴露出来，这一缺点被Marineking尽收眼底，并借Polt之手给以终结。最近，凭借在MLG阿纳海姆站的出色发挥，MMA成功获得晋级S组的机会，希望他能为我们带来更加精彩的比赛。

Korhal
——OptimusPrime.WE



OptimusPrime，即我们熟知的PoltPrime，Mvp之后又一位摘得GSL冠军的人族选手，也因此先于Marineking获得了OptimusPrime这一荣誉称号。更为引人注目的是，Polt在职业选手身份之外，还是韩国首尔大学的在校学生，在繁忙的课业之余还能保持如此高的竞技水准，令人惊叹。Polt的3族对抗比较均衡，其中尤以TvP最为强劲，除了因为大意在小组赛负于TSLKiller的隐刀偷袭，他在对抗其他神族时保持不败，更是“嚣张帝”MC唯一没有击败过的选手。打法方面Polt延续了Prime战队对于生化部队的钟情，擅长2BB压制型打法，此外，Polt还拥有另一对神族的杀手锏，那便是MMA“同则分”战略的另一半：“异则聚”。这一思路讲求将不同属性的兵种整合起来，发挥1+1>2之功效，Polt擅长在中期发动的以坦克、枪兵、渡鸦、女妖、SCV甚至维京组成的混合部队的强力一击，让忙于扩张的神族难于招架，以坦克、女妖作为主要火力输出，定点无人防御机吸收追猎的伤害，机枪针对不朽者并提供掩护，利用空军提供的视野优势，坦克的火力、射程得以充分发挥，在一步步的阵地推进中蚕食对手，颇为犀利。Polt在比赛中往往表现出对进攻Timming的敏锐嗅觉，充满攻击欲望，但与Marineking相似，多线攻防战不是他的强项，一旦丧失对有利地形的控制，由于欠缺多线打开局面，翻盘便难上加难。

Moria
——StarTale_Bomber



身为ST战队的当家人族，Bomber目前的荣誉几近空白，仅仅获得了GSLA级联赛冠军，但这个冠军却含金量十足，先斩MMA，后胜Mvp，成为当届比赛最大的一匹黑马。强悍的操作，均衡的实力，辅以精准、快速的半机械化进攻，MC、Polt皆是他的手下败将，而他也大有取代Mvp领军人族的趋势。与谦逊的外表和低调的为人形成强烈反差的是Bomber在比赛中堪比MC远胜Genius的"嚣张"，获胜后丢矿螺已然成为人族玩家随手拈来的庆祝，Bomber自然不满足于此：战局稍有优势，便将矿螺扔在对手脸上；雷达不只可以侦察反隐，还可以晃瞎对手的眼睛；bo5的比赛中获胜一局便在对方家里拍基地。这种近乎挑衅的嚣张举动融合Bomber快节奏、进攻性的打法，为比赛平添了几分火药味，趣味十足。对比内战几近无敌与TvP的灵动多变，Bomber的TvZ实力则稍显不足，对阵顶级虫族时鲜有胜迹，若能在对抗虫族的打法思路上取得突破，新皇帝加冕指日可待。

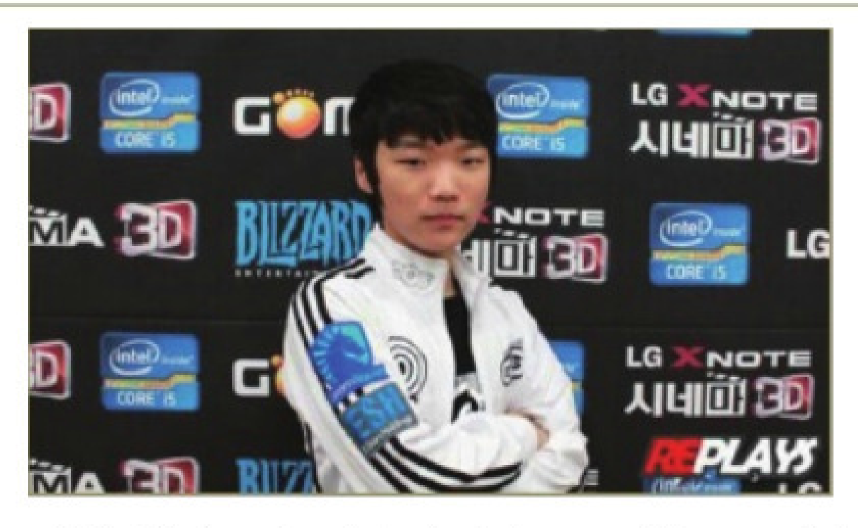
Tyrador
——oGs_NaDa



经历过金徽章、本座的荣耀光华，目睹过新老更替的无奈辛酸，转型"星际2"后，NaDa脸上多了一份沉稳与内敛。现今"皇帝"Boxer已经成功转型俱乐部经理，"暴风虫族"Yellow亦做起了赛事周边工作，依然活跃在赛场上的，唯有NaDa一人。对战风格方面，NaDa更倾向于运营暴兵，因而比赛往往大气蓬勃，体现出一名老将对于比赛的出众理解。NaDa引领了近期异常盛行的内战机械化战术，其中坦克的推进节奏，恶狼的牵制保护以及地形资源的掌控都领先于其他选手，NaDa在接受媒体采访时也表示，坦克是自己最喜欢的兵种，也是他选择人族的原因，两代"星际"皆是如此。NaDa的这份稳健使得他成为GSLS级联赛8强常客，但面对后起的新生代高手时，略显力不从心，不过NaDa的目标已经不在乎夺冠，对Fans来说，能在每届比赛中看到他的身影已然是莫大的感动，NaDa，是一种精神的存在。

Braxis
——oGs_Top

首届GSLA级联赛冠军，作为oGs人族舰队的另一主力，Top也是一位机械化战术的忠实簇拥者，与NaDa的坦克推进不同，Top机械化的主力是高机动性，高范围伤害的火车，伴随着正面牵制，利用运输机绕过对手组织的严密防线，突然出现在矿区的几台蓝火火车，将给予对手经



济重创，此法以求瓦解敌方生产力，不战而屈人之兵。凭借这一犀利打法与其稳健战术组合而成的套餐，Top战胜过多位著名人族选手，成为一股不容小觑的力量。

Shiloh
——oGs_Ensnare



Ensnare，又称"圈套人族"，自GSL第一赛季起就一直活跃在观众视野中，同时也是"星际2"诞生初期韩国最强人族之一。同NaDa一样，Ensnare是一名倾向于后期战斗的人族选手。区别于众多人族在TvZ中普遍采用的半机械化压制的中期N波流打法，Ensnare使用半机械化更多是用于在比赛中期保持对虫族的压力，同时迅速扩张三矿，转型为纯机械化，最终用豪华的坦克+火车+雷神的终极陆军组合瓦解对手海量军团。在他的比赛中，诸如大和、雷神、渡鸦这样的冷门兵种常有登场，也因此获得了不少的粉丝支持。但Ensnare这种为后期而后期的"生硬"风格通常会错过致虫族于死地的绝好机会，让虫族在中期过于轻松地掌握经济优势，迅速转型出腐化飞虫混合母巢王虫这一完克人族机械化的终极组合而最终葬送好局，Ensnare更是有前中期大优后show大和舰被虫族绝地翻盘的惨痛教训，近期对抗顶尖虫族更难有出彩表现，被迫进入转型期的Ensnare未来能有何作为，是一项悬念。

New folsom
——ZeNEXByun



Byun，既非豪门，又无冠军，也很难称得上帅气，但就是这样一位"平民"人族，却凭借其稳步的推进、稳健的战术、稳定的发挥，屡屡创造奇迹。GSL7月赛，

Byun于8强战遭遇志在夺冠的Bomber，依托如虹气势，Bomber连战连捷，迅速砍下两分，正当看客们普遍认为比赛将以3:0画上句点时，Byun风格大变，放弃机械化转打枪兵流，挥戈一击，让Bomber顿时乱了阵脚，完成了惊天大逆转。Byun的打法可谓“朴素无华”，丝毫没有取巧之处，舍弃了女妖骚扰，抛开了多线空投，有的只是无处不在的侦察与正面推进，“重剑无锋”如是也。

Dylar
——SCFOu



如果将Marineking的正面称为“华丽”，那么SC的正面便是“生猛”。对阵Losira，10个兵营，5个挂反应堆，2个挂科技实验室，每次出产15个单位，源源不断涌向虫族基地，TvZ对阵一时间似乎调换了宾主，只见Losira提速狗、蟑螂、毒暴、感染轮番上阵，难挡SC“纯爷们”操作流。对阵虫王Nestea，一招进攻建筑学，利用斜坡与地堡形成屏障，以极小的损失端掉虫族2矿，也逼迫“雀茶”之后几盘放弃双开。保证正面压力的同时，SC的多线亦不输于顶尖选手，战队联赛与MMA上演“天王战”，枪兵分散对抗火车、空运机枪骚扰经济、维京巡逻防范空投，一切都打得有模有样。但除了给人留下深刻印象之外，SC每每在比赛关键时刻犯下疏忽，终致功亏一篑，足见其大局观、危机感尚有待提高，新赛季SC将回到A级联赛重新开始他的冠军之梦，愿他取得突破。

Brontes
——Slayers_Ryung



新生代人族代表，身为“人族学院”Slayers的一员，Ryung的灵动较MMA有过之而无不及，内战半机械化迂回、包夹打得风生水起的同时，也不乏GSL世界冠军赛双矿5BB拖农民一波打死Bomber的惊世之举，同时他的机械化、女绕流也不遑多让，是一名难得的内战全才。这种“全”使其自身有了更大的发挥空间，对手难以有效针对，甚至尚未开战便已然握有了心理层面的优势。Ryung与其他两族交手次数较少，具体风格尚没有完全显现，GSL8月赛，他以出色成绩偕同众A级小强杀入S级联赛，令人期待。

Umoja
——MVPKeen



人族新锐，黑马MVP战队主力选手之一。Keen在对阵神族和人族时偏爱掠夺者，擅长空投掠夺骚扰、牵制配合正面大量MM部队强行冲击，凭借机动性和多线操作战胜对手，打法极具观赏性。作为“黑马战队”的“黑马”选手，Keen在大赛中透着一股初生牛犊不怕虎的英气，对战NaDa敢以掠夺者强冲坦克阵，对抗“菜队长”用于4BB强力Rush，另一面，Keen的TvZ实力异常强劲，更是受国内诸多高手瞩目，潜力无可限量。

AntigaPrime
——IM_Happy



“星际2”“猥琐流”代表，不暴到150的人口不轻易出门。擅长以牢固的坦克阵防守控图，稳步扩张，以开矿对开矿，比赛场面大气，唯一的不足是比赛较为拖沓。这种极度求稳的风格使其长时间霸占韩服头名，也让国内发出了“韩国高手从来不打天梯”的怨言，其战术风格且不论，新赛季一路击败诸多著名选手跻身S级联赛，其实力可见一斑。

结语

以上13位巨星之外，韩国仍有许多实力强劲的人族，如Clid、asd、supernova等，考虑到状态起伏，实力超过这13位的高手大有人在，但以上诸位皆凭借自己独树一帜的风格获得了不俗的成绩，并给我们留下深刻印象。国内方面，诸神、虫夹缝之中，尤有Loner、Jim这样的高手，WCG2011开战在即，韩国方面Marineking、NaDa、Optimus、Top、Ryung、SC、Mvp、Happy赫然在列，作为首次采用“星际2”作为比赛项目的一届真正意义上的世界大赛，中国选手能否突破韩国军团这道高墙，取得中国星际史上的突破，让我们拭目以待。



吾有老将黄忠，谁可斩之
——闲说CTM与“仙剑5”还能饭否

■湖南 Disillusion

7月8日，“仙剑5”发售，笔者一朋友第一时间购入了激活码，他是一个老玩家，从1到5，包括外传，无一遗漏。7月12日，CTM开放，早早下好客户端的笔者，经历了充满优越感的最后更新后，看着论坛里的怨天骂地，结束了半年多的AFK，我从公测玩起，断断续续，不曾沉迷。

黄忠虽老，犹能战矣

第一次玩“仙剑”时笔者还是小学，第一次玩WoW时笔者正值高中。当年连“一夜过去”情节都看不懂的自己，现在却亲眼看着李逍遥都当了外公，只能感慨时过境迁。WoW虽然尚年轻，但7年也足以痒上一回。

遥想小阿当年，萨尔出嫁了，雄姿英发，铁锤旌旗，咆哮间，南海镇灰飞烟灭。


雪中的营火

《魔兽世界》给全世界带来的并不只是一个游戏，而是一个世界。更不可忽视的是，它的确确的影响了现实世界——我指的不是反网瘾、美国Boy这些，而是针对游戏业界的一些不可规避的问题。与其说它是一个冲击，更不如说“魔兽”是一次灾难。它极大提高了整个网络游戏行业的入门运营标准，更对大部分游戏设计思路进行了一次“毁灭性”的引导。在它出现的很多年里，有无数号称超越“魔兽”的网游出现。当然，只是号称。

大体上，我认为“魔兽”有两样东西成为了它的标志，如同黄忠的百步穿杨一般，战无不胜。

其一，铁三角。

治疗、DPS、T，如同《星际争霸》的3个种族，成为了“魔兽”最普遍也是最具有影响力的行话。我们甚至可以说，整个“魔兽”是基于这三者而设计的。三角历来是最稳固的结构，反面例子就是《魔兽争霸》常规战中明显此消彼长

的平衡度。不同的是，在“魔兽”的铁三角中，它们几乎没有太多对抗的关系，更多的是以一种什么样的三角形去扛外界冲击的课题。姑且不论PvP，PvP诚然是“魔兽”不可分割且独具魅力的一部分，然而出于各种“你懂的”情况，导致PvP实际并无太多可行文的东西。一篇好的Boss攻略文章，可能会让你的PvE轻松不少，但一篇PvP的文章，却只能落得个万人喷的下场。这也与PvP无视PvE的铁三角，而是成了一个控制+爆发的双重游戏有关。甚至我们可以认为，“魔兽”的PvP就是一个比拼CD的游戏。

因此，PvE，这个“魔兽”最开始的设立之本，也是游戏最初的设计理念，才真正能够算是“魔兽”的标志。

然而，这个铁三角学起来很容易吗？当然不，最简单的例子就是“剑网3”。一旦把DPS、奶这些概念放到武侠文化中，就会让人全身不舒坦。更重要的一点是，“魔兽”开创了这样的游戏方式，其他后来人学得再好，师傅倘若在世的话，也终究是班门弄斧。

没错，正因为“魔兽”的过于成功，导致大部分MMORPG一味效仿，画虎不成反类犬。在暗黑式网游之后，“魔兽”再次引起了一次蜂拥而上的灾难。

这点待会再论，先看看“魔兽”的第二个标志。

其二，Boss战。

写下这个的时候，笔者极其不爽。这是因为前几天笔者正看着朋友打“仙剑5”的Boss，先不管那些看起来会让人觉得“这招丢出来世界都没了，凭啥主角还在啊”的无视世界观的奇怪招式，问题是这个Boss居然是可以进去的。你没看错，可以进去的！碍于剧透，我不便多说，想必大部分没有熟练掌握Esc大法的同学们在剧情方面连男主角他爹都还没见到，但当主角3人没有任何动画表示就忽然换了个场景跑到Boss体内的时候，不管是谁都会大呼一声：这不是抄袭XXX吗！当然，好在这个进入体内的设计并没有像蓝龙一样要两边一起打死，也不像第一代马桶兄还要在人家肚子里干奇怪的事。只不过当出现这种Boss设计就会让人想到“魔兽”时，我意识到，这真是一场灾难。

大凡游戏或者电影，剧情最高潮的部分往往就是华丽的Boss战，无论是通篇Boss战的《旺达与巨像》、只有Boss战给力的《失落的星球》、QTE之王“战神”和万年老店“伊苏”这些直观的动作类游戏，还是基本靠技能来展现Boss实力的RPG游戏（无法一一列举），倘若在最后不能给出一个配得上游戏剧情的Boss流程，这游戏几乎已经失败了三成。我丝毫不怀疑那些游戏厂商们需要分配一半的人手去研究怎么做好那些最终肉盾，这才诞生了人气绝不输给主角的反面角色们。

记得《魔兽争霸》RPG地图中有这样一个游戏，叫做“不可能的Boss”。虽然基本源于WoW，但不得不赞叹，地图设计得极为精湛和井井有条。就拿第一和第二个Boss来说，第一个火炎领主有一招是直接秒杀的，他会在地图上随机召唤一个火球，然后整个地图全部陷入黑暗。玩家只有在火球形成前的短短几秒站到火球旁边，才不至于被黑暗秒杀。之后这个火球会移动，而玩家就要紧紧跟随着它，直至一条火蛇涌来，与火球相撞结束这片黑暗。整个流程先考验玩家对突发事件的反应力（火球的出现）、走位的精确（紧紧跟随那



DPS的象征之一，盗贼


星际争霸 人族


3D建模技术不够带来的悲剧从这张图片就可以看出来——主角没有低头，狗对着主角的脚说话


不可能的Boss，不可能的Boss?

片微光），以及最后使用技能躲开火蛇爆炸的提前预判。第二个Boss则较为简单，冰晶领主会召唤一大群有节奏的冰球，呈发射状旋转，考验的是玩家的“背版”能力（街机游戏术语，形容能记住每一个小兵和宝物出现的位置和时间）。

而这两个Boss，都是基于玩家在使用“魔兽”RTS游戏方式，单纯点击鼠标就能够规避大量伤害的前提下，将不可能化为可能的。换言之，Boss的设定一直都在玩家能否通过可行的主动手段回避大量伤害或者对Boss造成大量伤害上做文章。将这种反应与走位的游戏发挥到极致的，莫过于“伊苏”系列。整个“伊苏”系列，都是Boss战的教科书。

然而，“伊苏”仍旧暴露了一大问题，那就是程序化。大体上对于“伊苏”Boss的挑战，可以分为3个阶段：熟悉技能、随机应变、照本宣科。:在大多数情况下，“伊苏”的Boss战很容易陷入一种无聊的境地，那就是重复地躲过一些技能，然后给予Boss伤害，然后一直重复这个过程直至Boss死去。难度的提升只会让容错性下降，却并不会让Boss在花样上有什么改观。纵然是作为“伊苏”Fans的笔者自己，依旧对于以更高难度二周目没有丝毫兴趣。

“魔兽”所做的，正是为了解决这个问题。

不同于PvP，PvE始终面对的是程序，也是不可能避开通过同样的手段重复尝试，只有不犯错（尤其是团队）才能成功的这样一个境地。既然无论如何都要重复，那只有两个地方可以解决玩家的枯燥感：一是奖励，二是战斗的史诗性。

前者很容易理解，当有一个明确的目标摆在眼前时，越是枯燥的过程往往就能酝酿出更喜悦的丰收。而后者，却是一个巨大的坎。

此技之精，百看不厌

为什么LK的设计被誉为WoW最成功的Boss战设计之一？

我们先来说说“魔兽”另一个代表人物，伊利丹。我至今为止依旧不承认大马桶能作为上一个资料片的最终Boss，在我们这些非暴雪死忠Fans眼里，恶魔猎手和死亡骑士才是我们心中的英雄。

伊利丹的战斗设计并不复杂，甚至可以说有点简单，其难度集中体现在P2的火阶段。其他时候的暗影魔和恶魔阶段，说到底很简单。再进一步说，整个黑暗神庙的巅峰之战，完全取决于坦克。坦克强力聪明，几乎这把蛋刀就到手了。

但是有个小问题。

倘若一个看好戏的站在你背后，他会对这一战有什么评价呢？

——唔，这Boss会跳啊，啊,Boss人呢？怎么变成两团火了？呃，老变来变去的，趴在地上不难受吗？

单就观赏性而言，恶魔猎手实在没有给出一个漂亮的答案。

首先，“魔兽”之所以能拥有如此大的受众群体，与《魔兽争霸》本身是密不可分的。那么，对于原著的还原度，也成了玩家一个天然的High





看看这些令人赞叹不已的2D“小游戏”的精致画面，3D究竟是历史趋势还只是跟风？



同样的，当你在嘴里说出“牧师”这两个字时，你就已经被治愈了



我曾有一战友说得好——不管战士怎么渣，只有他看起来最像一个T



不得不说，在诸如菜单设计等细节方面，我们还是看到了一些进步

点。遗憾的是，在这一战中，暴雪只将伊利丹的恶魔变身做了出来，还做得和变形金刚一样。而极具魄力的第二阶段，却导致Boss本人几乎无人注意，谁在忙着躲一地的火焰时，还会抽空抬头对着天上看？同样是飞上天，龙类的深呼吸技能却是开了个好头。每当奥妮克希亚上天时，看到屏幕中出现“奥妮克希亚开始了深呼吸”，当年的老玩家一定都是头皮发毛。当然这也导致之后深呼吸的滥用，一条龙如果不会飞到天上吐个那么一两口，都不好意思和别人打招呼说自己是龙类。在伊利丹的P2中，最大的问题就是两团火极度分散了玩家的注意力，整个P2都在喧宾夺主，导致那个魔眼都被很多玩家误认为也是火的技能……

对于一场战斗的史诗感来说，P2可以说是硬生生插播了一个广告，使得这一战打了折扣。

可相较于巫妖王，也有一个观点不得不说：伊利丹好歹靠的是个人实力，一个剪切技能就让坦克叫苦不迭，至于巫妖王小朋友，完全是靠宝宝嘛……这是Boss的设计区别，不在本文讨论范围之类。

巫妖王有3个设计是我所喜欢的：华尔琪的抓人、地形的崩坏、霜之哀伤饿了。

前两者均来自于对地形的运用，暗影陷阱和冰霜球其实也是同样的效果，只不过它们都被华尔琪抢了风头，比之一个奇怪的技能效果，还是“摔死”来的简单易懂和直接。而剑内部的设计，可以视为巫妖王的标志性技能。这就好比在日漫中丢必杀必喊名字是一个道理，技能强不强不重要，帅是第一。也许有人会说这幼稚，但在体现角色气魄和战斗磅礴上，适当的台词配合足够华丽的技能，是这场战役令人终身难忘的重要组成。以《指环王》电影为例子，留给玩家最深的镜头莫过于带着幽灵大军杀到白城下的阿拉贡，和只身干掉一头战象的莱格拉斯。一场好的Boss战设计如同一位导演的精心杰作，需要不断的起伏和刺激点，而不是一个个技能了事。

这么说吧，巫妖王一战的设计，是暴雪在Boss战设计经验达到了一定高度的结果。经历了20世纪60年代的起步、70年代的试水，暴雪用一场配得上阿尔萨斯的战斗给我们熟知的故事画下了结局，同时也宣告了一个时代的结束。也许你还对那个会冰箱的圣骑有点不满，但想想玛维影歌这种我们更加熟悉的英雄也只能放放陷阱，就不用太纠结了。

“魔兽”到底给了暴雪什么呢？我们不如先来看看“暗黑3”。

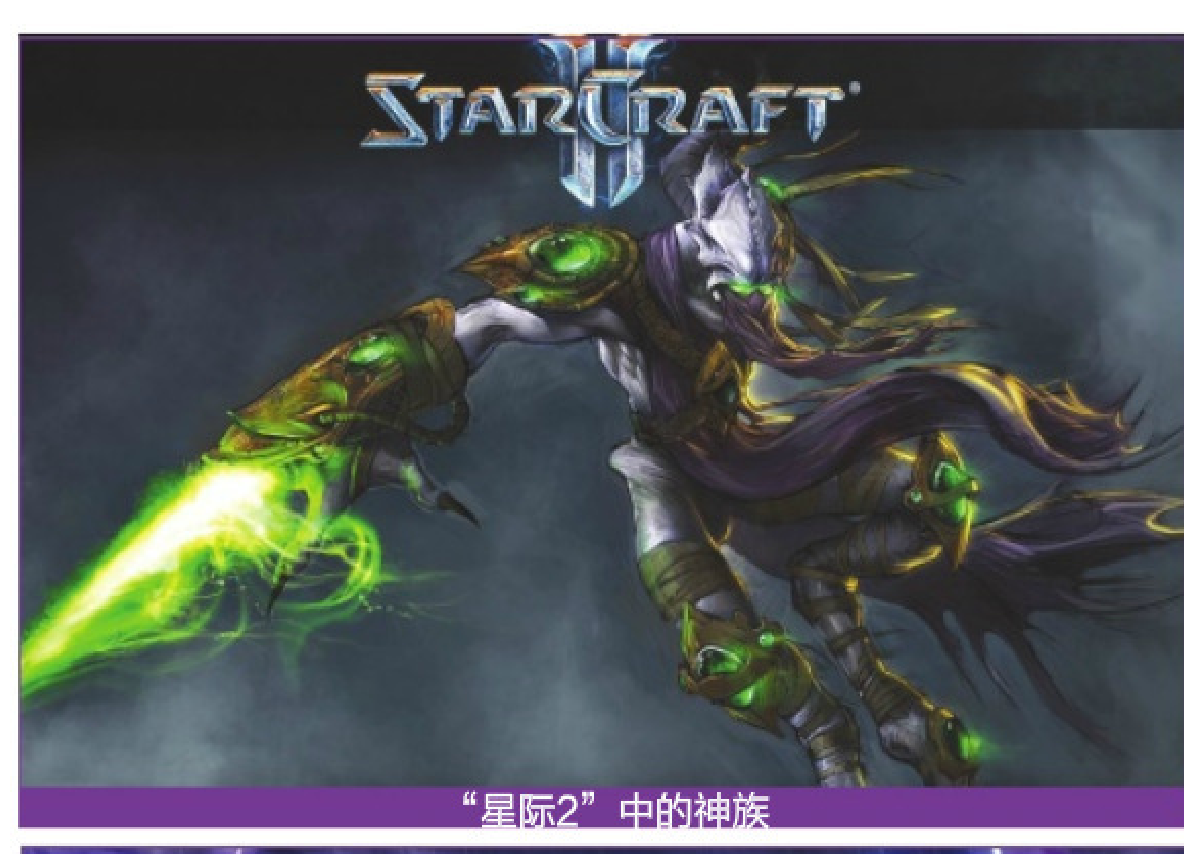
在一段广为流传的“暗黑3”试玩视频中，最终Boss战有这样一段，可以称得上是整个视频的最大亮点。占据了一个屏幕大小的Boss抓住了一个野蛮人，一口吞下了他的身子，将他撕成两半，把剩余的躯体随意丢在地上。相信当每个玩家看到这里的时候，都会不约而同地表示“碉堡了”。而如果你还记得当年“暗黑2”那些Boss的技能的话，你恐怕真的要为所谓的上古神明们汗颜。就当是出于技术表现力的原因吧，暗黑破坏神还行，其他几个邪神如巴尔、墨菲斯特，完全就是个长得奇怪的法师嘛。单论Boss战的设计，“暗黑2”几乎要完败同时代其他游戏。当然了，那个时候恐怕也没有多少人会想到怎么把一场决战如何设计得惊天地泣鬼神——这完全就是导演的特长。

在LK之外，还有很多其他Boss的设定一样出彩，甚至更加有趣，但何以只有巫妖王走上了殿堂呢？

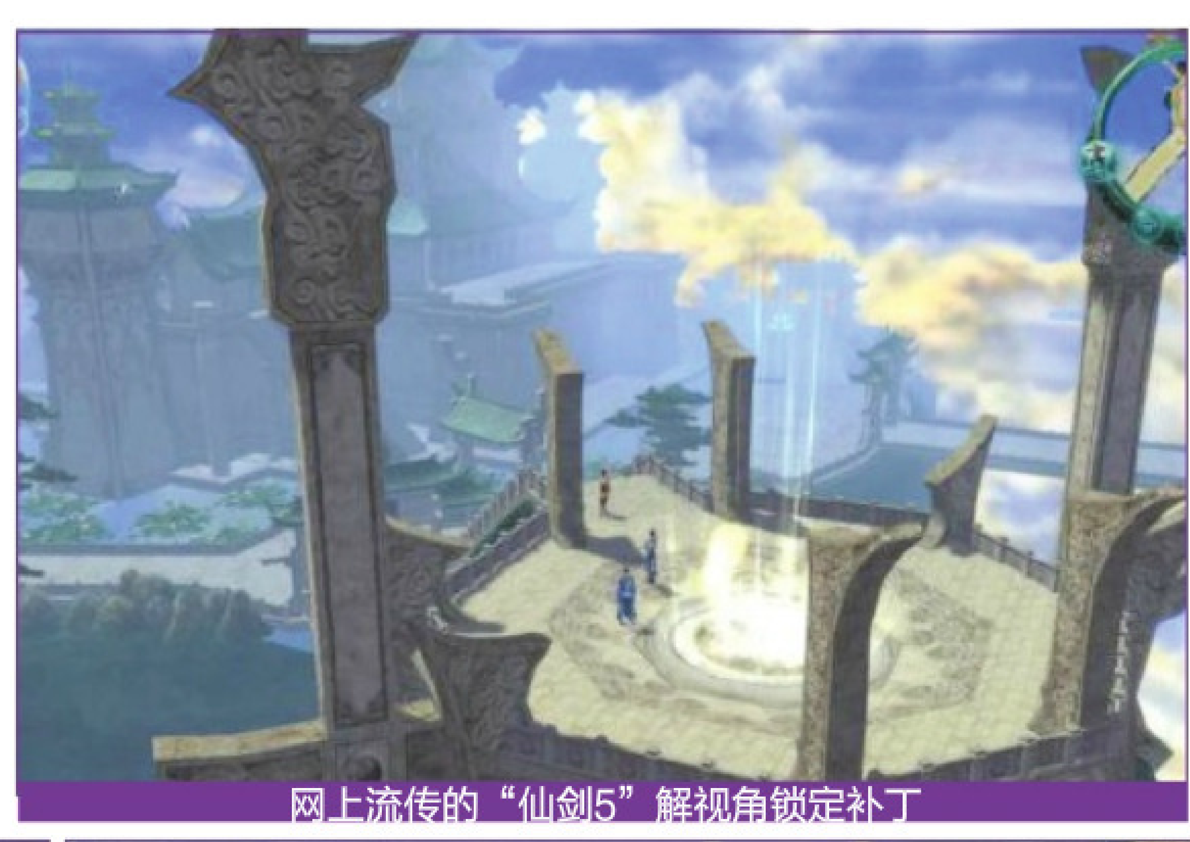
因为他是阿尔萨斯。

没错，因为他是阿尔萨斯。

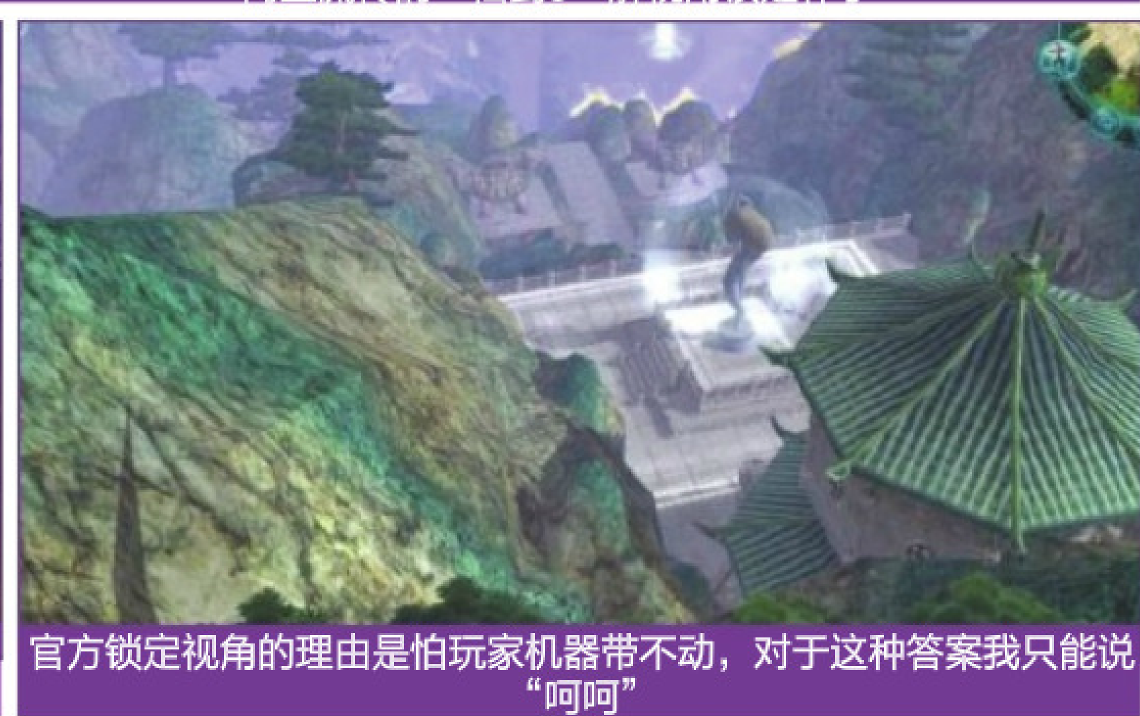
他是那个我们看着他一步步从王子变成罪人，最后变成巫妖王的悲剧角色。我们目睹了吉安娜的无奈、乌



“星际2”中的神族


网上流传的“仙剑5”解视角锁定补丁


这次“仙剑5”还值得表扬一点的就是场景设计，然而这也绝不是为何把迷宫设计弄得这么脑残的理由


官方锁定视角的理由是怕玩家机器带不动，对于这种答案我只能说“呵呵”

瑟尔的鲜血、老国王的不解，最终我们闯过了地球上的种种试炼，经历了伊利丹的双刀洗礼，才来到他的面前。7年时间，阿尔萨斯一直如同一个阴魂站在那里，提醒着我们他一直在看着我们，不管我们如何奋斗，也避不开与他一战的宿命。圣骑士恨阿尔萨斯入骨，联盟与阿尔萨斯不同戴天，死亡骑士也将他背叛。不管你是谁，你都明白，不管去了哪，有一个人和一把剑在遥远的诺森德，在残酷地冷笑中等着我们。

这是“魔兽”开始慢慢失去的一种东西，Role Play精神。

身在曹营，心在汉朝

在中国的网游文化中，相当缺乏这样一种东西。用英语来说叫RP，用日语来说叫“愛”，用中文来说叫投入。

我们在MMORPG中扮演的依旧是自己，这是一个很令人哭笑不得的问题。数年前的网上和论坛中，经常可以看到这样的新闻：某某玩家在某某游戏中，扮演吟游诗人在广场中一直歌唱；某圣骑士说话时句句不离圣光。事到如今不知道这些人还在不在，但可能对于他们，现在更多的评价是两个字“蛋疼”。我不知道是一种怎样的网络游戏文化才能延伸出这种言论，但我知道的是国人的从众心理与这一现象不无关系。

依稀记得3年前，我练小号的时候，因为做任务在希尔斯布莱德丘陵进了一间房屋，在2楼的床上，赫然躺着一对情侣玩家。他们身着普通的便服，仿佛没有看到我来一般，可能他们并不在电脑前，也可能他们忙于密语而根本没有注意到我。但我瞬间却觉得冒犯了他们的空间，悄悄离开了。他们可以称得上是休闲玩家了，而现在各种自称为休闲玩家的玩家，他们是那种没有大把充足的时间，所以就偶尔打个随机本，或者来一局战场，他们的确玩得很休闲。但不知道现在还有没有那么些人，以扮演角色探索世界为乐，以走遍这个世界的每一寸土地和攀登一般玩家达不到的地方为目标。

我想只有这样的人才算得上是玩家吧，自从连打Boss也要牵扯上FD和民族荣誉之后，我实在想不出还有多少人是在真正的玩游戏。

CTM有两个重要的改革，其一是重做了所有职业，其二是重做了旧大陆。

我之前很兴奋，憧憬着去看看这个崭新的世界变成了什么模样，也为能在卡里姆多上翱翔而激动不已——要知道对于每一个老玩家来说，能在旧大陆飞翔是他们都做过的梦。但很快，随着崭新的任务流程开始，我发现我似乎已经慢慢不属于这个世界了。

当因为有人使用Bug而在开服仅6个小时就升到85后（据说有人半个小时就做到了），也不知道是不是对于这个Bug的处理，网易于半夜重开了服务器。彼时的我还刚走出狼人新手区，使用的是公测时玩过的职业。我兴奋地截图，向其他人分享被毁灭的黑海岸，又对贫瘠之地的裂


哦，雷霆崖


我的女王，希尔瓦娜斯

缝做出夸张的反应，接下来我在暴风城前留影，感叹何时才能见到死亡之翼。升到45级仅花了我不到20个小时，当年一起玩的老朋友知道我完全靠任务升上来的时候，惊讶地表示怀疑。没错，改进后的升级流程异常爽快，几乎不用停顿，插件的现代化也让任务和一键走路没太多区别。但接下来，我发现了一个严重的问题。

我记不住一个任务，也记不住自己到底是怎么练到45级的。

前几天看了一个电视剧，讲的是一家执著于慢工细活做料理的老式饭店的故事，老板娘一颗颗挑选黄豆，用5个小时去煮白萝卜的样子让我差点哭了出来。我瞬间想到了我回家时，母亲早早起床去买预订好的排骨，用一个上午慢慢煮出来的味道。我相信我一辈子忘不了这道菜，但我已经忘了昨天吃的快餐菜式是什么。现代工业的发展对于手工业的冲击是致命的，现代生活的方式对于传统饮食的冲击也是致命的。吃饭越来越变成了一个不得不完成的任务，而不是一个令人期待的享受。越来越少人舍得为一道菜精雕细琢，却有越来越多的人懂得如何用微波炉在6分钟内解决一道中餐。这如同我们无法判断两种饮食习惯孰是孰非，时间和吃饭究竟谁重要，饭菜除了营养味道该不该有其他要求一样，我们无法对现在“魔兽”的改变下一个简单粗暴的定义。我们唯一知道的是，“魔兽”也越来越像一个微波炉，轻松地转圈之后给你一个满级好装备的角色，却从来不告诉你微波炉里面是什么。

这是一个非常矛盾的课题。

想要爱上一块土地，最好的方式就是用脚去丈量他。这也是为什么有多少部落玩家念念不忘贫瘠之地，多少联盟玩家恨透了赤脊山的鱼人。在没有马的那个年代，我们大部分时间都花在了旅途中，所以我们就感觉自己是那个牛头人或者侏儒，载着满当当的战利品希望回城镇卖个好

价钱。生活本来就是枯燥的，当满级逐渐变成一个目标，当好玩有趣的内容必须要满级才能体会到的时候，又有谁真真正正去享受升级的过程呢？在飞雪的洛克莫丹山顶生一堆火，坐下来；在雷霆崖的光晕前沉醉，跑起来；在幽暗城的女王前低头，跪下来，谁会去干这些没有任何意义的事呢？

一旦我们认为这些事没有意义的时候，我们就根本没办法用游戏的心态去游戏了。

而成就系统，更是一个不大不小的双刃剑。如果我们说我们去过旧大陆的某个地方，然后向别人娓娓道来那里的风景时，别人一句“成就党”，就可以将你一切RP的兴致打消得无影无踪。现代工业最大的一个特征就是量产化，本来只属于自己的旅行，却可以被一个“探索者”的成就覆盖时，真是一种悲哀。

并不是RP精神开始在“魔兽”中消失，而是暴雪的种种改动直接间接让RP无所适从，暴雪最终还是选择了做一个成功的网络游戏，而不是一个成功的RPG游戏。如果有心的话，他大可以像以前一样，在那些人迹罕至的角落放上一些惊喜，一道风景，一个NPC，一本书都可以。只是在越来越多的改版中，它们越来越少了。

而一旦RP精神开始消失，随之而来的就是网游的社会化、真实化，一切现实中的行为举止都被带入了网络游戏，当现实和虚拟的界限越来越淡薄，快餐、功利这些现实生活正见怪不怪的东西自然会侵蚀“魔兽”，也让G团、老板遍布这片净土。不要怪那些怀旧党和老玩家们，当年的“魔兽”，真的不是现在这个样子。

廉颇老矣，尚能饭否

“仙剑”系列应该死了，我现在真心这么认为。

当这个系列作为我们国产游戏的巅峰之作，不管做成什么水平都有一帮人去买去为之辩护的时候，是这个行业的噩梦。这意味着，倘若有一款其他游戏上市，人们会想“‘仙剑’也不过如此”，从而失去对这款游戏的正确期待。对于新公司和新游戏来说，这是毁灭性的。最好的例子莫过于与“仙剑3”同期上市的《天河传说》，两者孰高孰下，口碑又各自如何，实在很难得到一个公正的评判。既然在这里说到了“仙剑”系列，我想我不得不说些什么了。

最开始的“仙剑”一是非常棒的游戏，它的确有一个出色的剧情，但更重要的是它在画面音效和系统方面一样不落下风。当年看到“万剑诀”的剑插在地上不会消失，以及“斩龙诀”可以在地上划出巨大伤痕的视觉冲击力，不亚于在次时代游戏中被当头棒喝。然而，在这之后的“仙剑”游戏，似乎陷入了一个怪圈——那就是只要剧情好，其他无所谓。

先不说抄袭不抄袭，“仙剑3”的战斗系统还是有点趣味的，虽然风格与“仙剑”系列相去甚远，但好歹算是一款有趣的游戏。而到了“仙剑4”，写实画风的确更贴合游戏本身了，3D技术的不成熟我们也能忍，为什么战斗系统反而退步了？不说别的，就那个该死的时间条，与“空轨”的行动条相比，傻看头像等着到玩家的回合有任何意义吗？“仙剑5”倒是聪明地取消了这一点，改为直接顺序表，算是亡羊补牢。

但问题又来了，迷宫系统。“仙剑1”迷宫的确难走，而且是真心难走，好在是2D游戏，不至于犯晕。到了“仙剑3”迷宫发挥到了一个极致，让许多人叫苦不迭，于是“仙剑4”进行了简化，让人可以接受。但为什么“仙剑5”干脆放弃了迷宫？放弃迷宫你就算了，你居然把每个地图做得那么长，让玩家只能傻乎乎地走。更难受的是，整个“仙剑5”不能自由切换视角！不能切换视角啊……这和2D游戏挂个3D脸有什么区别？你是深怕别人看不出你们偷工减料有些地方懒得做所以干脆让玩家看不到吧？

画面的确变好了，靠着买来的引擎，“仙剑5”的截图已经可以拿出去号称次时代游戏了，当然出于一向的护短，我们也没有对国产游戏画面有多高的要求。问题是音乐啊！你居然敢直接把前作的音乐音效拿来用，还用得这么开心？你唱个片尾曲用光了所有预算是吧？

好，这些都可以忍，我们来说剧情。

打从3代开始我就一直有个疑问，那就是不知道自己在玩什么，往往觉得就是没目的地在走迷宫，存个档隔几天再来又忘了自己要干什么了。更糟糕的是关于五灵珠的设计，“仙剑1”估计是无心的，结果却大大方便了后来人，先让几个主角相遇，然后就一起去找五灵珠，你们是


为了联盟！



贫瘠之地不再贫瘠

想召唤神龙吧？玩RPG游戏最烦就是知道自己下一步要干什么，你还总这么搞，我算是受不了了。编剧是干什么的？三步一起伏五步一高潮，时刻把玩家的情绪提升在亢奋状态是编剧的必修课吧？你们到底是要有怎么样的水平才能把游戏流程写的如此乏味啊！

一块好好的牌子几经易手，变成了权利的游戏，逼走了无数制作人。“仙剑”害了大宇，也害惨了玩家。10年前我苦苦的哀求“仙剑”出下一代，而如今，我真心希望再也看不到这个系列的作品了。

情绪激动，扯远了，回到“魔兽”。

我其实也很烦暴雪，吃闲饭吃得这么开心的公司，全世界仅此一家。

暴雪自打“星际”面世以来距今已11年，再也没看过3个系列以外其他产品的出现。除了暴雪令人咋舌的跳票功力以外，3个产品线的确榨干了它的研发能力。讲句实在话，我已经对暴雪审美疲劳了。暴雪的游戏兢兢业业，让你感叹这是一款出色的游戏，而同样的，它也失去了给人以惊喜的能力。你清楚你会在暴雪的下一款游戏中得到什么，也清楚它不会拥有什么。对于“魔兽”来说，也是这么一个情况。

玩腻了，这是绝大多数AFK玩家的遗言。

一个网络游戏能存在这么久本来就是奇迹，再好的执政者也终须走下神坛，人类的改革正是在推陈出新中进步的。“魔兽”如果一直这样下去的话，只能说是网游界的裹足不前，就如同“仙剑”系列横在国产游戏行业中一样，一家独大背后是整个行业的悲哀。诚然，网游界不担心出现这种情况，我们唯一担心的只是，这个7年的神话应该如何终结。CTM可以说是一次试水，或者说是一张感情牌。它重洗了整个游戏，希望让WoW焕发出第二春，也吸引那些曾经行走在艾泽拉斯的旅行人。但很显然，效果并不如预期。从根本来说，“魔兽”的本质还是那个铁三角，它不可能依靠纯粹的载具战来改变这个世界的规则，这也就导致从根本上“魔兽”也依然是“魔兽”。暴雪当然也不会想要将这个游戏洗牌至没人认得出，那是白白损失现在依旧庞大的玩家群的不智之举。谣言下一款暴雪的网游叫Titan，其庐山真面目没人知道。但我相信暴雪绝对清楚，至少就游戏方式而言，这个铁三角必须被打破，不然它不过是一个换了世界观的“魔兽”。暴雪在“魔兽”中得到的不只是利润，还有大笔的研发财富和许多新技术，“暗黑3”将是实验这些新技术的一个绝好小白鼠。我甚至不怀好意地揣测，“暗黑3”也不过是暴雪下一个网络游戏的温床，因为谁都知道网游更赚钱。对于一个已经不肯推出“新游戏”的巨头公司来说，稳妥已经成了他们唯一的出路。这让我不由得想起了牛蛙，他们当年的每一款游戏都给人耳目一新的感觉，以及最纯粹的游戏快乐。虽然是国产游戏，当年的《殖民计划》《铁甲风暴》《虚拟人生》也让我有过这种感觉。遗憾的是，自打“星际2”开始，暴雪的游戏已经让我失去了那种对于游戏快乐的味道。可能是我已经脱离了CU进入了LU玩家阶层吧，所以我才会在Wii的《新超级玛丽奥》里玩得不亦乐乎。

CTM是一个好的资料片，它表明了暴雪对于游戏的理解。孙中山有句话说得好：“建设容易破坏难”——指的正是打破人们心中根深蒂固的老观念。CTM上线后，聊天频道中抱怨“不会玩了”“还我原来那个‘魔兽’”的声音正是最好的佐证。人类是惯性很大的动物，依靠习惯生活，敢于打破使用了几年的东西，在气魄上暴雪做到了。然而就实际效果而言，其实并不乐观。某位游戏达人提出过这样一个观点，那就是所有的续作都是渣，做得再好也是。一味的包容某某几代这样的作品，是对创新的玷污，也是对新生事物的不敬。可能这样说会有点偏激，但请不要忘记了，寿命是上帝赐予人类最好的礼物，因为有限的生命让我们懂得珍惜一切。同样的，对于“魔兽”和“仙剑”，我们也希望他们能安然入土，焕然新生。

黄忠虽死，蜀国犹有姜维。


很少见的一个Bug，铁炉堡的地铁坐进了一个NPC


黑海岸，改变从这里开始



恶搞生化奇兵？

注：本文仅代表作者个人观点，不代表本刊意见。

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏



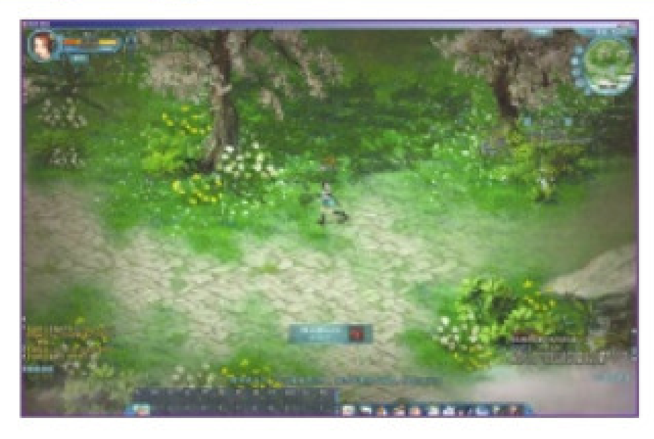
汉武大帝（http://hw.baiyou100.com/）



准3D仙侠类网游，可旋转但无法仰俯视，画面不是很细致，角色和NPC形象较为一般，整体表现很普通，在诸如装备图标、技能图标这些2D基础图像素材上，游戏表现比较粗糙，与其本身想要强调的宏伟感觉相去甚远。背景音乐较为深沉，听久了易犯困，音效还不错。战斗效果比较华丽，角色移动略显迟钝，但战斗动作较为流畅。值得一提的是游戏的任务系统，除了杀怪、采集、对话，还有收集、寻找、扮演等，在能自动挂机打怪的网游中类型算是比较多的了，而且某些稀有怪经常使用一些诸如恐惧、定身之类的技能，起码在这方面显示出制作组还算是用心做的。游戏除了国战以外，并没有太多的特色系统，大家有的也都有，而国战的主体设定也称不上是创新。

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	百游
运营公司	百游
版本号	1.0.08.13.1
游戏体验	普普通通

梁山豪杰（http://ls.sntaro.com/）



2.5D仙侠类网游，画面表现一般，2D背景看似优美，但如果拉近视角会看到全是马赛克和锯齿，3D的角色和NPC形象还不错，移动和战斗动作亦很流畅，就是人物跑步的时候感觉特别缓慢，而且法系职业背根法杖跑路的样子实在像极了西方奇幻类游戏的设定。战斗效果比较华丽，但鼠标左键是物理攻击右键是法术攻击，都无法靠鼠标点选来选择怪物，也没有相关的按键设定，只能用Tab键切换，这会给玩家带来一定困扰。游戏背景音乐较为舒缓，容易让人睡着，音效表现一般。此外，游戏的自动寻路系统表现并不是很好，经常出现跑远又绕回的情况。

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	圣天龙
运营公司	圣天龙
版本号	1.04.004
游戏体验	普普通通

山海奇缘（http://www.shanhai001.com/）



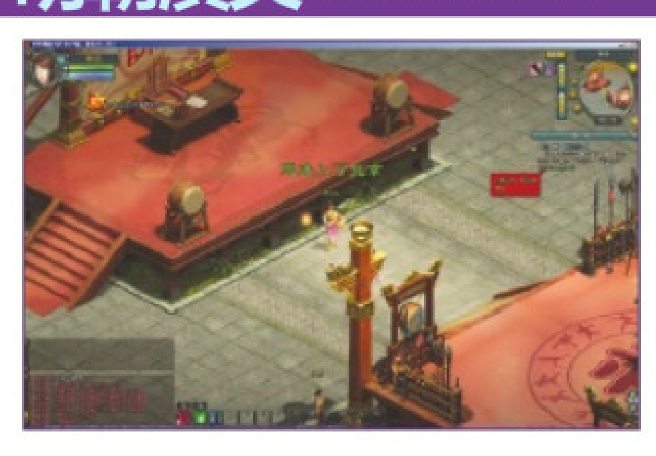
2D仙侠类回合制网游，背景画面表现优秀，角色和NPC形象偏Q版，都较为可爱，背景音乐和音效表现也都不错。游戏分辨率固定在1024×768，界面显得较为拥挤，不过聊天界面可以外挂，能在一定程度上有所缓解。难以让人接受的是游戏的字体都偏小，而且和背景画面对比不明显，再加上淡淡的投影效果，非常难以辨认，比较费眼睛。更要命的是，字小也就算了，装备道具的说明文字上还不能高亮显示条件不足项目，导致玩家难以分辨不能使用装备的

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	禹硕游戏
运营公司	禹硕游戏
版本号	0.913
游戏体验	普普通通

原因，在人性化上还存在细节问题。此外，游戏刚开启测试就举行了线上答题活动，此活动需要玩家20级能在世界频道说话后方可参与，而玩家此时大部分都是10级以内，导致官方活动自弹自唱无人捧场，实在不知该如何评价这个活动的组织者。



明朝演义（http://mcyy.4399.com/）



2D仙侠类网游，画面表现比较差，2D背景还算说得过去，但角色和NPC形象就比较糟糕了，角色比例失调，再加上女性角色基本都是一身清凉短薄透明装，感觉显得格外诡异。角色的移动和战斗动作都比较生硬，效果也很一般。比较另类的是，需要读条的动作和技能如骑马，可以在移动中完成。音效表现一般，但背景音乐时有时无。天赋系统极其简单，而界面完全高仿《魔兽世界》，任务基本是以打怪和跑路为主。唯一感觉不错的设计是某些任务以塔防的形式表现，算得上是游戏难得的新颖之处。除此之外，游戏再无其他特色，常见的一些功能如成就等都没有，像宠物系统也偏于简陋。

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	4399游戏
运营公司	4399游戏
版本号	0.119.1
游戏体验	浪费时间



天外飞仙（http://www.vvvgame.com/）



3D仙侠类网游，由于目前处于封测期间（演示版），所有和画面相关的设置全部不起作用，所以最后游戏的画面会是什么状态还不能确定。仅以试玩期间来看，画面表现还并不是很好，甚至可以用简陋来形容，少数地方还会出现缺少图像素材和材质贴图的问题。游戏的战斗属于战棋+即时回合制，比较新颖。另一个少见的设计在于鼠标无法控制移动，只能用键盘控制。角色的移动和战斗动作都很顺畅，战斗效果较为华丽，有意思的是，当角色移动时，游戏会将地面表现出一个曲面效果，而在飞行时效果更明显，感觉很不错。比较莫名其妙的是在登入游戏时，经常出现各种奇怪的音效，实在不知道是做什么用的。

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	三味游
运营公司	三味游
版本号	81
游戏体验	索然无味

月评：能不能别这样胡搞历史？

这期评的基本都是以中国古典文化为背景的国产网游，而像“汉武”“梁山”“明朝”这3个明显带有历史背景的网游，更是目前众多国产网游的冰山一角。让我们来管中窥豹吹毛求疵上纲上线，通过它们来看看现在以中国历史为题材的网游，究竟是怎么“超戏说”历史以对自己网游背景故事进行迁就的。

“汉武”的登录界面可以选择国家：吴、楚、赵、齐，不知道这4个国家从何而来，唯一勉强能解释通的就是景帝时期的七国之乱，的确是这4个王国打头阵的，但武帝在景帝之后，何来七国？且在武帝时期，它们被推恩令搞得顶到天也就算个地主武装而已。退一万步说，既然可以选国，那么作为时代主角的大汉帝国又跑哪去了？“梁山”亦如此，可以选蜀、汉、唐、晋、周、齐、鲁、燕、吴、越多达10个国家——它们到底从哪个地方冒出来的？这些国家是怎么想出来的？作为主角的梁山泊又算什么？这10个国家的设置只是为了国战么？内战打成这样了，高度中央集权的北宋王朝在干嘛——只剩下对宋徽宗李师师的三俗YY了？再说“明朝”，背景更狠：将洪武、永乐、万历这三朝扭曲穿越在一起，祖（曾）孙三代同台大战，实在无法想象这是怎样一个远超关公战秦琼的混乱局面，但游戏偏偏这么做了。幸而游戏规避了靖难之役，否则济南城下看见老爹遗像都要退避三舍的朱棣，攻到南京城突然看见活元璋，该怎么处理？而万历又是个充满争议的“任贤有道亲政无方”的皇帝，实难成正面典型。

面对这样的想象力，不仅是我，恐怕很多专写穿越小说的作者也只能自叹不足，正穿、反穿、对穿之后，可以多个“叠穿”了。

历史故事实在不能胡搞纠结成这个样子啊…… P

全民偶像

THE NEXT BIG THING

■江苏 王念忠

为什么要玩这款游戏

由Pendulo Studios制作的《全民偶像》（The Next Big Thing，或翻译成“下一个大人物”），虽然比不上《逃亡》三部曲紧张刺激，但幽默程度堪比《猴岛小英雄》。丹和丽兹这对欢喜冤家，从游戏伊始一直“对骂”到了游戏的最后，所有角色都见缝插针地插科打诨，笑料不断。故事背景设置在上世纪40年代的好莱坞，那些在好莱坞大片中大红大紫的怪兽，居然全都是由真的怪兽饰演的。但由于怪兽在公众中的形象一直是丑陋恐怖的，社会地位一直不高，一位怪兽电影大亨对此表示不满，便精心策划了一场阴谋。游戏最后两个章节，用了大量篇幅描述丽兹梦中的场景，来深入挖掘女主人公内心中的真实想法。根据弗洛伊德所著《梦的解析》所阐述，梦是一个人的潜意识的表现，在梦里人把自己在现实生活中的隐蔽的欲望表现出来，因此在游戏中引入梦，不得不说是恰到好处。游戏中所有的场景和过场动画都达到了1920×1080的超高分辨率，场景与动画实现了无缝连接，让整个游戏变成了一部轻松幽默的动画片。

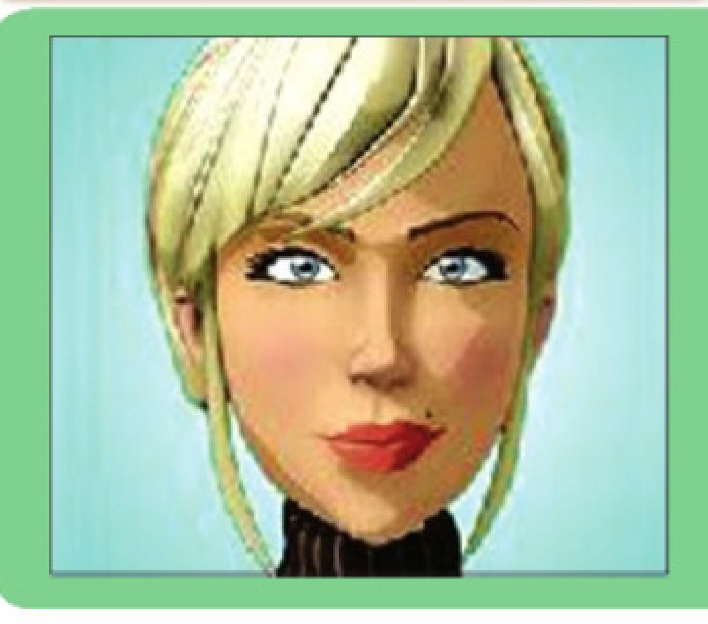
良品 总评 7.9

制作	Pendulo Studios
发行	Focus Home Interactive
类型	冒险解谜
语种	英文

游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	8.8
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	9.0



人物介绍



丽兹·艾莱尔（Liz Allaire）

23岁，记者，性情古怪

容颜姣好，身材傲人，三围40D-20-34（单位是英寸，胸围换算成公制是101厘米！就算是安吉丽娜·朱莉也就只有91厘米而已！我怀疑数据有水分，丽兹的胸部看起来没那么挺拔啊……）。上帝是公平的，貌美的丽兹却是个爆脾气，除了外表，看不出半点淑女的影子。走出大学校门仅有4个月，在《羽毛笔》报社（The Quill）任职记者，狂妄，缺乏经验。她梦想成为一名深度调查型记者，这不，千载难逢的机会来了……

丹·莫里（Dan Murray）

27岁，记者，爱出风头，有魅力

疯狂地热爱体育，是拳击比赛的忠实粉丝。用他的话说，一记左勾拳把对手打得牙齿掺和血液喷吐到空中的视觉冲击，一般人是无法体会的。同样供职于《羽毛笔》报社，原本是一位体育记者，但由于散漫、缺乏自律，被调到社会部，和丽兹成了同事。喜欢拈花惹草的丹也算是情场高手，但遇到丽兹却歇菜了——没过几天两人就掐了起来……





威廉·A·菲兹兰多夫（William A.FitzRandolph）

50岁，亿万富翁，电影公司老板

他的祖父曾经是国会议员，但由于父亲与怪兽通婚，家道中落，家族失去了原有显赫的社会地位。作为人类和怪兽的私生子，菲兹兰多夫拥有半人半兽的面孔。他忍辱负重，依靠自己的双手创办了MKO电影公司，并且通过培养怪兽影星，极大地改变了人们对怪兽的刻板印象。

埃德加·卡加丹诺夫斯基（Edgar Kajdanovski）

25岁，容易害羞，天真

极度缺乏自信，拥有敏感而又脆弱的神经，这样的怪兽你伤不起啊！埃德加在菲兹兰多夫的豪宅里打杂，但他的梦想是成为一名怪兽影星！问题是，他看起来一点都不吓人，因此试镜时屡屡失败。对于自己为什么是怪兽，他自己表示很不理解，因为他的父母都是正常的人类，而他生活的农场旁边，也就只有一家核电站而已，嗯，核电站而已……



疼痛诗人（The Poet of Pain）

诗人，语言障碍

他原本是名特技演员，因为不管受多大的伤，他总能瞬间痊愈。每次从高处跌落，折了腿、断了肋骨，或者一架钢琴从天而降砸破了脑门，他总会滔滔不绝地向伙计们宣讲，这疼痛的感觉是多么的让人陶醉。听从同事们的建议，他撰写了两本诗集，详细地记录了疼痛的点滴。一经发行，这两本诗集立即受到了精神病患者、受虐狂、虐待狂以及家庭主妇们的广泛好评！但是，他现在遇到了瓶颈：世间所有疼痛几乎都尝尽了，写诗没灵感了！

苍蝇教授（Professor Fly）

50岁，科学家，乐观开朗

一次失败的实验使他变异成了一只苍蝇……管他呢，他乐观地想：我现在能飞了！他甚至乐观到能照着镜子嘲笑自己，只可惜的是，他这个样子似乎不太讨女性们的喜欢。





天王巨星阿尔伯特（Big Albert）

35岁，电影明星，杰出的智慧

当代最为杰出的怪兽电影明星，演艺事业如日中天。阿尔伯特的身体来自一具怪兽死尸，大脑来自当代最为杰出的科学家（爱因斯坦的名字也叫阿尔伯特，有点致敬的意味）。因此，阿尔伯特的IQ高到令人发指，在兼顾演艺事业的同时，还不忘记搞科研，3年前获得了诺贝尔医学奖，两年前获得了诺贝尔哲学奖，去年获得了诺贝尔和平奖！怎能不让人崇拜！

第一章 巨星潜入老板办公室？！

新月初上，豪华大庭院中的剧院里，正在举行一年一度的恐怖电影颁奖典礼。今夜，众多杰出的怪兽演员将角逐“死金鸡奖”（Golden Death Chickens）！一辆敞篷车风驰电掣驶入庭院，车上是一对俊男靓女，不知道的人都以为是来观看颁奖典礼的情侣，然而两人一开口却吵了起来：



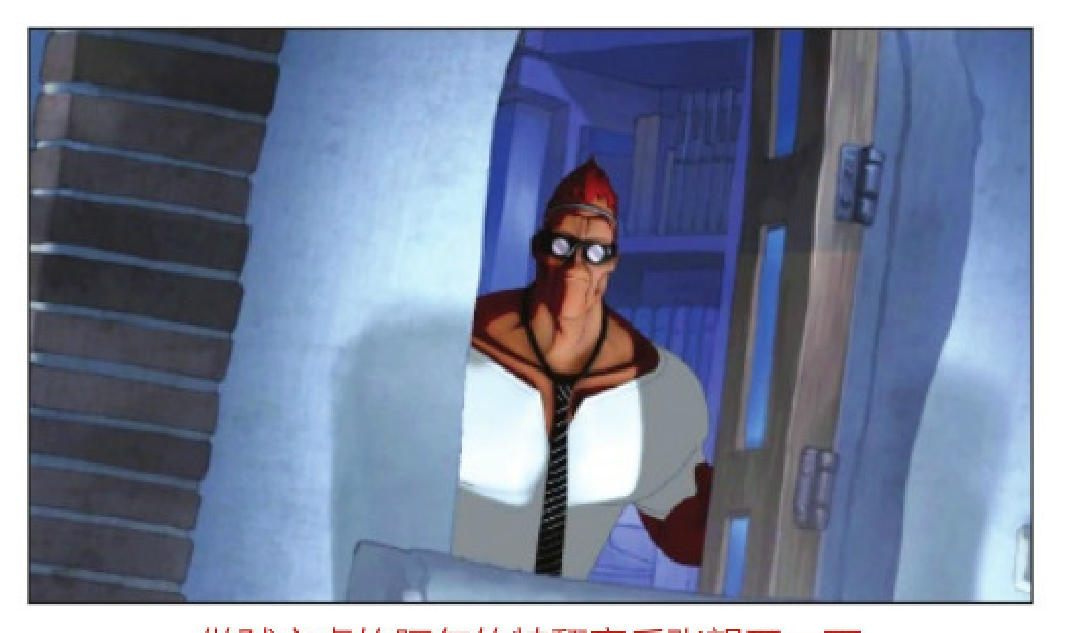
不管丽兹怎么软磨硬泡，丹死活都不肯去采访

“丹·莫里，”名叫丽兹的女人杏唇微张，“Boss可是把任务交给咱们两个人的！你要是不跟我一起进入剧院……”

“怎样？难道你一个人做不了么？”丹轻蔑地说。

“当然可以！”丽兹的藕臂环绕在丹的脖子上，春风得意地说道：“到时候，报道的署名权就全归我了哟！你就等着被炒鱿鱼吧您呐！”

丹才不吃这一套，继续坐在车里淡定地喝着酒，无动于衷。原来，这两人都是《羽毛笔》报社的记者，被派来采访此次“金死鸡奖”颁奖典礼。“金死鸡奖”可以说是恐怖电影界的最高奖项，而角逐此奖的演员基本上都是怪兽电影厂MKO旗下签约的怪兽演员，可见MKO在恐怖电影界一家独大的地位。正因如此，“金死鸡奖”索性就直接在MKO的老板——菲兹兰多夫的家里举办，这豪华庭院正是他的财产，他的住宅就和剧院紧挨在一起，一同建造在这座巨大的庭院里。


做贼心虚的阿尔伯特翻窗后张望了一下

丹突然眼前一亮，远远地看到当红影星阿尔伯特的身影，他正在蹑手蹑脚地翻窗爬入菲兹兰多夫的办公室！丹顺势把丽兹拉入怀里，让她往豪宅那个方向看，不料做贼心虚的阿尔伯特翻入窗户后往外张望了一下，眼看两人就要被发现，丽兹急中生智，把丹推倒在车里，硕大的胸部紧紧贴在了丹的胸口上，脸颊上泛起两朵桃花，气氛瞬间变得暧昧起来。当然，两人都知道只是在逢场作戏，起身整理了一下凌乱的衣裳，便又恢复了冤家债主的模样。

丽兹一直梦想成为深度调查型记者，“明星潜入老板办公室，这绝对是个足够劲爆的新闻！”丽兹打算潜入豪宅，把阿尔伯特逮个正着。

“亲爱的，我是体育记者。如果他和你聊关于棒球的话题，打电话给我。”其实丹原本确实是体育记者，只是由于过于散漫，而被调到了社会部。

“你知道他是谁么？当代最著名的演员和科学家！连续3年获得诺贝尔奖！”

丹依然无动于衷，丽兹咬牙切齿地痛骂几句，只好只身前往豪宅。来到豪宅大门前，抬头仰望那扇未关的窗户，低头看看自己穿的短裙，叹了口气，放弃了从窗户翻入的想法（原因你懂的）。此时颁奖晚会已结束，嘉宾们都转到豪宅中开Party。丽兹刚刚迈入大门，就被坐在门厅沙发上独自抽着烟斗的菲兹兰多夫叫住了。问他为啥不进去参加自己主持的派对，他说嫌聒噪，到了他这个年龄，还是喜欢清静一些。丽兹装出讨好的样子和他聊了一会儿，其实心里巴不得他趁早滚蛋，因为他正好挡着通往办公室的走廊，总不能从他眼皮底下溜过去吧，得想办法把他支开。交谈得知，丹与菲兹兰多夫是对“好基友”，因为菲兹兰多夫买下了一支棒球队，丹曾经每场比赛都会去现场报道。于是丽兹回到停车场找丹帮忙，看他能不能把菲兹兰多夫请走，可是丹仍旧一脸“关我屁事”的死样，直把丽兹气得七窍生烟。

丽兹只好继续在豪宅里闲逛，在大厅左边的衣帽间，偶然遇到了怪兽勤杂工埃德加。埃德加唉声叹气地说，他梦想成为一名怪兽影星。但是由于他的样子一点都不吓人，试镜时屡屡失败。衣帽间里有一张闪耀火神（Vulkan Flash）的海报，丽兹看看海报，又看看埃德加，不禁惊呼，这明明就是一个模子刻出来的嘛！两者只是穿着打扮不同而已。丽兹脑海中想象出埃德加的身体轮廓，然后下决心将其改造成闪耀火神的模样。在门厅右侧楼梯扶手上的南瓜头上捡起苍蝇教授的红色眼镜（Glasses），再进入门厅左侧的阅览室，捡


丽兹急中生智，主动将丹推倒在车里



开动脑筋，把埃德加改造成明星的模样


喝醉了的小吉米走起路来摇摇晃晃

起楼梯扶手上的背心（Vest），再拿起书架上的蓝色颜料（Pigment）。把三者与埃德加的身体轮廓依次组合，丽兹不禁欢呼雀跃，闪耀火神二世诞生了！

丽兹回到衣帽间，将想法付诸实践，不一会儿，埃德加变成了蓝皮肤、红眼睛外加性感小背心的外星人，经过这番打扮，你别说，与闪耀火神相比还真有几分神似。可怜的埃德加终于找回了一点儿自信，作为回报，他把身上脱下来的夹克送给了丽兹。这夹克还是有点儿来头的，据埃德加说，是某位著名拳击手来参加派对时，因为把妹High过了头，喝酒喝高了才落下的。丽兹在夹克的口袋里意外翻出两张拳击比赛的门票，嘴角露出一抹阴险的笑容：丹，可算是让我抓到你的命门了！

“丹·莫里，见过我吃纸么？”丽兹再次回到停车场，而丹仍旧饶有兴致地把酒对月。丽兹掏出两张拳击门票，得意洋洋地在空中晃了晃，丹的双眼瞬间如虎狼般放出精光，对于丽兹的要求，自然是满口答应。不一会儿，丹与菲兹兰多夫一边唱着“哥俩好”，一边大步迈出门厅，去做男人们激情的事情了。

丽兹进入走廊发现共有3间办公室，第一间的门卡住了，第二间是秘书室，第三间就是菲兹兰多夫的办公室。不出意料，办公室的门上了锁，丽兹依稀记得，上星期在办公室里采访菲兹兰多夫的时候，她注意到秘书室与办公室是相通的。于是，与可爱的看门机器人吉米·爱（Jimmy Love）对话，让它把秘书室的门打开。小机器人对丽兹全身扫描进行身份认证，拒绝了请求，因为丽兹的三围是40-20-34，而秘书的三围却是50-24-36！（胸围127厘米！八成是怪兽！）丽兹灵机一动，回到敞篷车那里，捡起了引擎盖上丹落下的酒瓶（Flask），又从后备箱里找到一个空的汽油桶（Oil Can）。把半瓶酒倒入油桶，回到吉米那里，诱骗小机器人喝下所谓的“汽油”。这时再请求开门，醉醺醺的小吉米再次扫描丽兹，居然觉得她更加丰满了，居然让丽兹通过了身份验证……正所谓“酒后乱性”啊，没想到这句话同样适用于机器人。小吉米跌跌撞撞地走到秘书室门前，可手里的钥匙不管怎样插都插不进锁眼，一怒之下，撞门而入，随即倒地不省人事。

从秘书室冲入办公室，看到阿尔伯特仍在翻箱倒柜，丽兹连珠炮般地提问起来：“你潜入菲兹兰多夫的办公室是何动机？你手拿的是什么？传闻你有盗窃癖，是真的么？喂！喂！喂！你到底有没有听啊？……”巨星阿尔伯特丝毫没有理会，一个矫健的动作翻身跃出窗户，然后撕下手里的一张便笺，让看门的小机器人将便笺转交给无形人（Immaterial Man），并将剩下的便笺本随手扔进狗窝，随即消失得无影无踪。

现在那本扔进狗窝的便笺本是剩下的唯一线索了，可惜狗窝里的托比（Tobby，实际上是只会走路的食人花）凶得很，丽兹不敢涉险。回到菲兹兰多夫刚才坐的沙发那里，捡起落在沙发上的手摇曲柄（Crank Handle），回办公室，用曲柄摇动留声机（Phonograph），隔壁秘书室竟然传来一阵怪响，过去一看，大吃一惊，房间里凭空出现一张粉红色的双人床！菲兹兰多夫真够“聪明”的，工作时也能随时和秘书做做“运动”……这年头哪个老板没有几个漂亮秘书，丽兹不禁感叹了一句世风日下。在床头的书架上，意外发现一瓶鱼子酱（Caviar）。丽兹用鱼子酱引诱出狗窝里的托比，趁机取得便笺本。不出意料，第一页已被撕去，但第二页上依然隐隐约约地残留着一些痕迹，聪明的丽兹回到秘书室，在办公桌（把床降下去办公桌才会出



秘书室。难道男人一有钱都这德行？



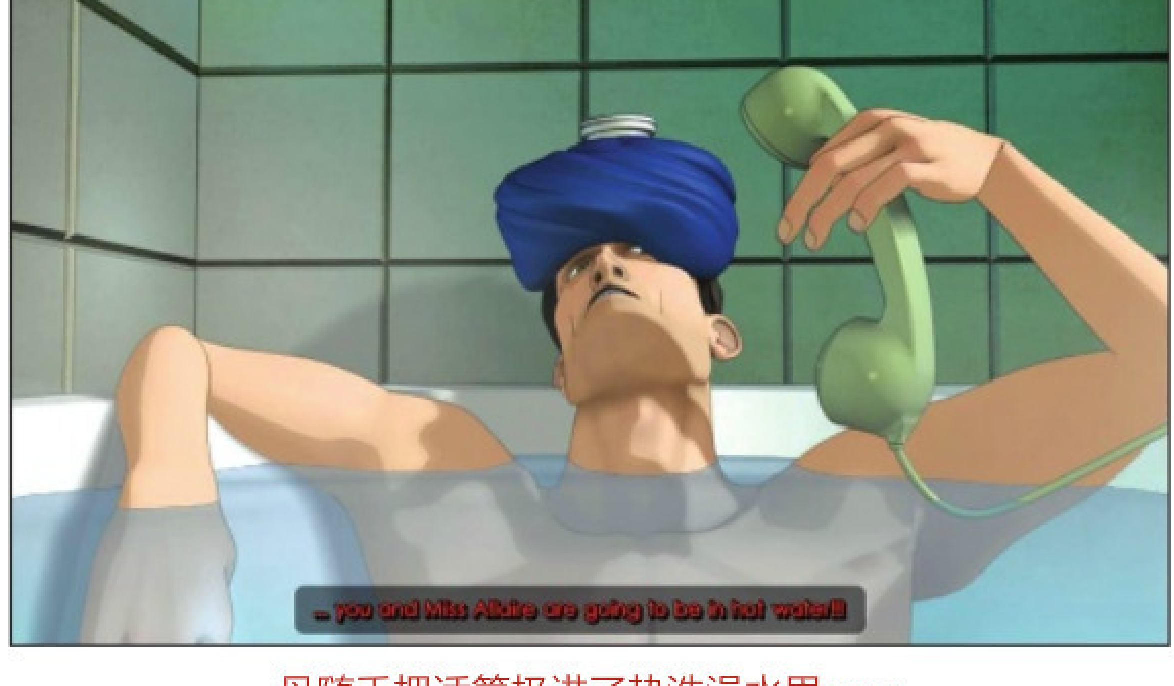
神秘独眼科学家登场

现）上的笔筒里找到一只铅笔，把石墨均匀地涂在第二页纸上，字迹清晰浮现出来：“来仓库，快点！”

“希望阿尔伯特和无形人还在仓库里。”说着，来到豪宅后面的储藏室，发现阿尔伯特被人打昏在地，正当丽兹想俯身查看阿尔伯特时，丽兹突然被透明的空气拉住，原来是无形人，他紧张地说凶手要回来了。正说着，独眼科学家赛尔西斯（Zelssius，菲兹兰多夫的爪牙）带着高壮魁梧的机器人返回了储藏室……

THE NEXT BIG THING 第二章 丽兹失踪了？！

第二天，丹在家里舒舒服服地泡着澡，哼着小曲儿，突然接到老板的电话，声音暴躁如雷：“丽兹失踪了，如果关于‘死金鸡奖’的报道赶不上周六档的话，你们俩都会置身于水深火热之中！明白么？水深火热之中（in hot water）……”不等老板说完，丹一脸厌烦地将话筒扔进了洗澡用的热水里……



丹随手把话筒扔进了热洗澡水里……

丹也真没责任心，昨晚玩得尽兴，居然把丽兹彻底忘掉了，一个人独自开车回了家。被逼无奈，丹只好回到豪宅去找丽兹，据埃德加提供的情报，昨晚丽兹最后去了储藏室。在储藏室的地上，丹找到了一条腰带（Belt），看来是丽兹落下的。“她不会被‘那个’了吧！”想到这里，丹心里一阵恶寒，这关自己什么事啊。丹跟小狗托比很熟，于是让托比闻闻腰带，托比煞有介事地把鼻子探到地面上，边嗅边带路，把丹带回了储藏室，用鼻子拱开了一道地板门（Trapdoor），示意丽兹有可能在下面。丹向下望去，地下室里一片漆黑，喊话也没有人回应。地下室不知深浅，不能贸然跳下去。

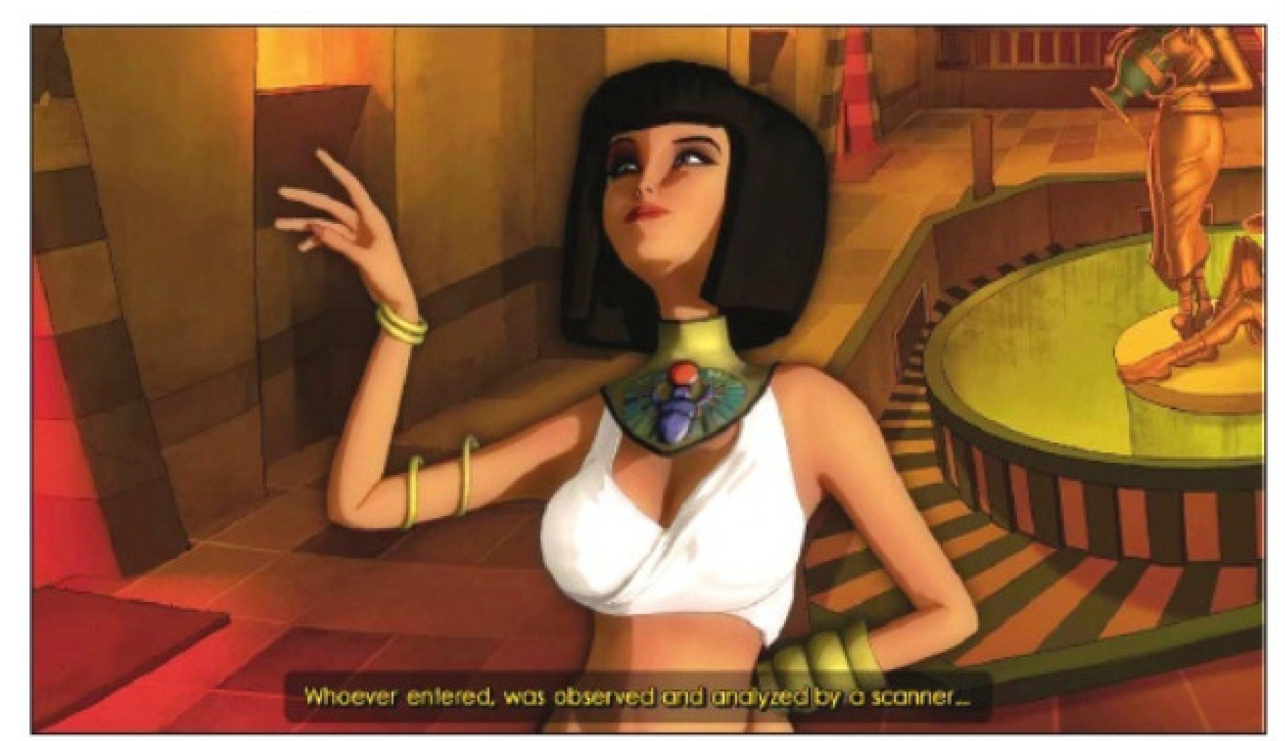
丹设法弄到了一段绳子，用绳子降入地下室。找绳子的过程还是挺曲折的——先回到轿车那里，拿起球棒，来到豪宅地下室的门前，对门上的爪子（Claw）使用球棒，得到爪子。然后来到豪宅旁边的码头（Pier），对着岸边的绳子（Rope）使用爪子，最终拿到绳子。进入地下室，四下空无一人，捡起丽兹掉下来的录音机，听到了昨晚房间里发生的事：情急之下，丽兹和无形人把阿尔伯特藏入石棺（Sarcophagus）之中，随后独眼的赛尔西斯闯入，把丽兹和无形人抓走，阿尔伯特侥幸逃过一劫。



砸还是不砸，都会被炒鱿鱼，索性快乐地砸吧

其实阿尔伯特并未脱险，埃德加说石棺被运到了“永恒幻觉神庙”（The Temple of Eternal Illusion），此神庙其实是饰演埃及艳后的女演员——克朗姆-哈（Krom-ha）的家，据说神庙戒备森严，入口有脑电波检测器，任何活物都无法潜入。但毕竟无法得知丽兹的去向，阿尔伯特是剩下的唯一的线索，于是，丹下定决心要去解救阿尔伯特。

来到码头，迎面撞见疼痛诗人气哼哼地从船舱中跑了出来。在船舱中遇到老朋友苍蝇教授，他向丹展示了最近的科研成果：传送机器，由两座传送亭子组成。刚才疼痛诗人与苍蝇教授吵了起来，就是因为诗人要求参与传送实验，但他块头太大，需要另造传送亭，开销巨大，教授便严词拒绝。等一下，传送机器？正好可以用来潜入神庙！于是丹请求参与传送实验，教授说实验有可能产生致命的危险，因此，对于被试有严格的要求：1.对社会无价值；2.剩余生命必须短于1年2月9天37分钟；3.通过心理测试，证明自己精神损毁。

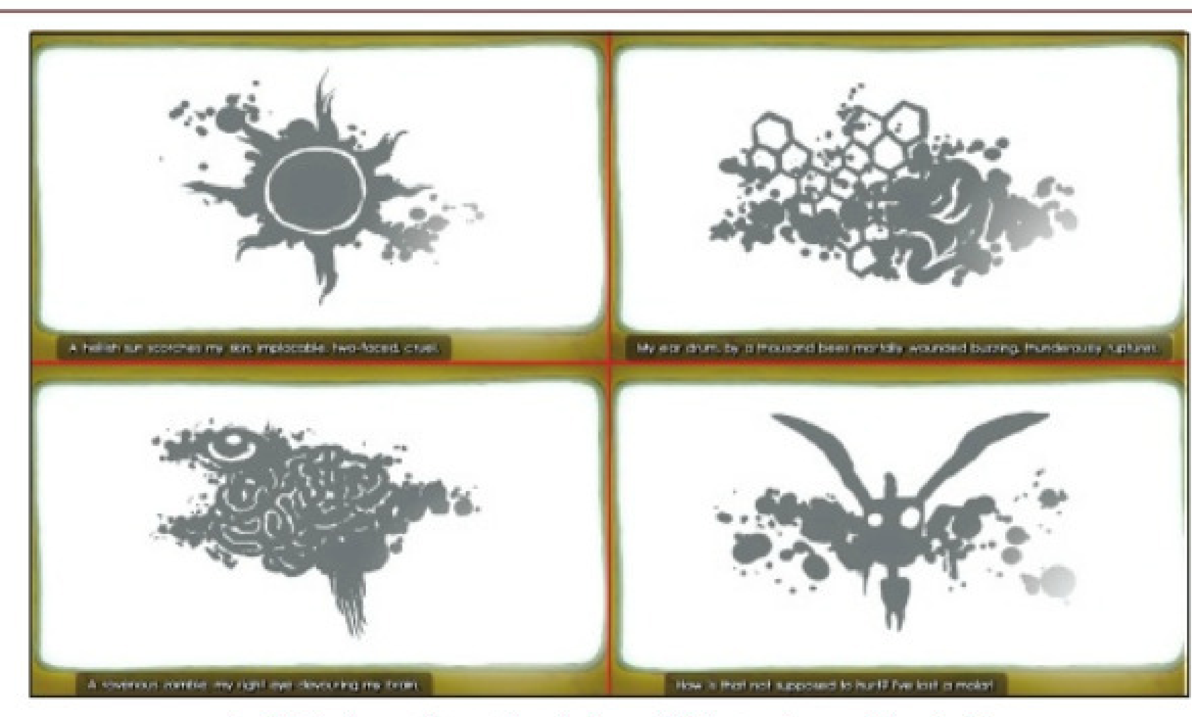


从录音中得知石棺被送到了充满埃及风情的神庙

丹二话不说，捡起船舱地上的相机（Camera），然后抄起球棒，把老板借给他的敞篷车砸了个稀巴烂——这样做肯定会被炒鱿鱼，但若不砸车，就找不到丽兹，还是会被炒鱿鱼，于是丹果断把车砸了，因为找到丽兹

才能拿到拳击门票，这才是关键……砸车之后，使用相机拍照留影，把照片拿给苍蝇教授看，证明自己的社会危害性。询问教授如何得知剩余生命长短，教授说角落里有台生命测量仪（Life of Meter），通过分析人嘴呼出的气体，来判断生命剩余长度。丹试了一下，仪器显示“5年6个月12天9小时”。回到储藏室门口，在地上捡起一片绿叶（Leaf），聪明的丹把绿叶在嘴里咀嚼一下，再对着仪器吹气，这次结果为“0年0个月19天3小时”。听到结果的苍蝇教授立即过来安慰丹，大发“白发人送黑发人”的慨叹，而丹则强忍着笑，总算勉强保持住了凝重的表情。

接下来就剩下精神病测验了。回码头，看到疼痛诗人正在用放大镜聚焦阳光烘烤自己的手心，钻心的疼痛，让他来了灵感，随即作诗一首（诗句内容稍后一并放出）。“你很喜欢自虐？我可以把你的脸打肿。”“不行，只有新的疼痛才能激发新的灵感！”丹灵机一动，用爪子刮擦诗人旁边的小黑板，发出刺耳的声音，诗人又来了灵感，作第二首诗。回豪宅外，拿吉他盒子（Charangote），查看它得到仙人球和柠檬。对诗人使用仙人球，他把眼球摘了下来，用仙人球扎它，又在上面涂了点柠檬，再装回眼眶，剧烈的刺痛让他又作诗一首。去轿车处，在草坪上捡起开瓶器（Corkscrew），诗人用开瓶器钻掉了一颗牙齿，再作诗一首。疼痛诗人今日共作诗四首，分别如下：


经典的心理学墨迹测验，就按顺序用诗句作答


万事俱备，坐等传送亭送达神庙

“骄阳炙烤着我的皮肤，持久、虚伪而残忍。”（A hellish sun scorches my skin, implacable, two-faced, cruel.）

“一千只蜜蜂把我耳朵蜇伤，雷鸣般火辣辣地痛。”（My ear, by a thousand bees mortally wounded buzzing, thunderously ruptures.）

“我的右眼像一只嗜血的僵尸正吞食着我的大脑。”（Like a ravenous zombie, my right eye devouring my brain.）

“你以为我不痛吗？我刚失去一颗臼齿。”（How is that not supposed to hurt? I've lost a molar.）

在做心理墨迹测验的时候，丹就用刚才听到的4句诗来作答，成功地证明了自己的精神已经彻底损毁。满足了教授提出的3个条件之后，他便同意丹使用传送机器，“什么？传送5米？这也太小儿科了吧？”丹提出把一座传送亭搬到豪宅的储藏室去，来试验稍远距离的传送，教授表示赞成。试验获得了成功，丹安然无恙地从亭子里走了出来。走出储藏室，在门口捡到几瓶颜料喷雾剂（Sprays），丹想到个绝妙的主意，他用喷雾剂把传送亭喷成了石棺的模样，然后提醒埃德加把“石棺”搬走。于是，丹就惬意地坐在豪宅里，静静等待传送亭运送到神庙，然后一瞬间传送过去。

THE NEXT BIG THING

第三章 玩弄埃及艳后的感情？！

永恒幻觉神庙中的舞台上，美丽性感的“艳后”克朗姆-哈正在摆弄着刚送到的石棺，石棺里有个旋转门，“我一踩脚下的开关，我就消失了，观众们会震惊的！”艳后背靠旋转门，眉飞色舞地说道。但她全然没有发觉，旋转门的另一面绑着昏迷的阿尔伯特……这时，又有一座石棺送达神庙，弄得艳后一头雾水，“我什么时候订的第二具石棺？”

船舱实验室这边，还有3秒钟丹就要传送走了，临走前最后一秒，苍蝇教授给丹起了个类似埃及法老的名字，因为克朗姆-哈入戏太深，总觉得自己就是埃及艳后，丹正好去和她演演对手戏。“我是伟大的法老，阿曼诺费斯三世（Amenofis Third）！”丹缓缓走出石棺，边说边用左手比划了一个三。



“我是超级法老王！”丹有点影帝的潜质

“阿曼诺费斯三世？”艳后挑了挑眉毛，“你来干什么？”

“我来寻找艳后克朗姆-哈，她是我见过的最完美的女人。”缠

“本人就是！跟我来吧。”随即艳后风骚地勾了勾手指，把丹领到了卧室

……（等等！剧情发展得有点太快了吧！）

来到卧室，丹说出了此行的真正目的，要求艳后把石棺交给他。艳后表示，石棺由机器人看守着，除非拿到我脖子上的垂饰（Pendant），否则机器人是不会听从任何人的命令的。于是丹只得讨好艳后，不停地说着甜言蜜语，时不时来一个深情激吻，但是艳后依然不肯让出垂饰，丹只好悻悻地离开卧室。



傻帽门卫机器人用上古手杖换了根球棒

来到主厅，楼梯旁有个小房间，在里面找到了自称为“暗影贤哲”（Oracle of the Shadows）的人。他藏在幕布后面，轮廓瘦骨嶙峋。“我是法老阿曼诺费斯……”“得了，你就少诓我了。”暗影贤哲用轻蔑的语气说道，“我知道你叫丹·莫里，体育新闻记者。我还知道你想得到艳后的垂饰，但她绝不会屈服，除非你把她送回死亡之地。”



所谓的“语法测试”跟语法没半毛钱的关系

“我怎么才能做到呢？”丹强压住心中的震惊，故作平静地问道。

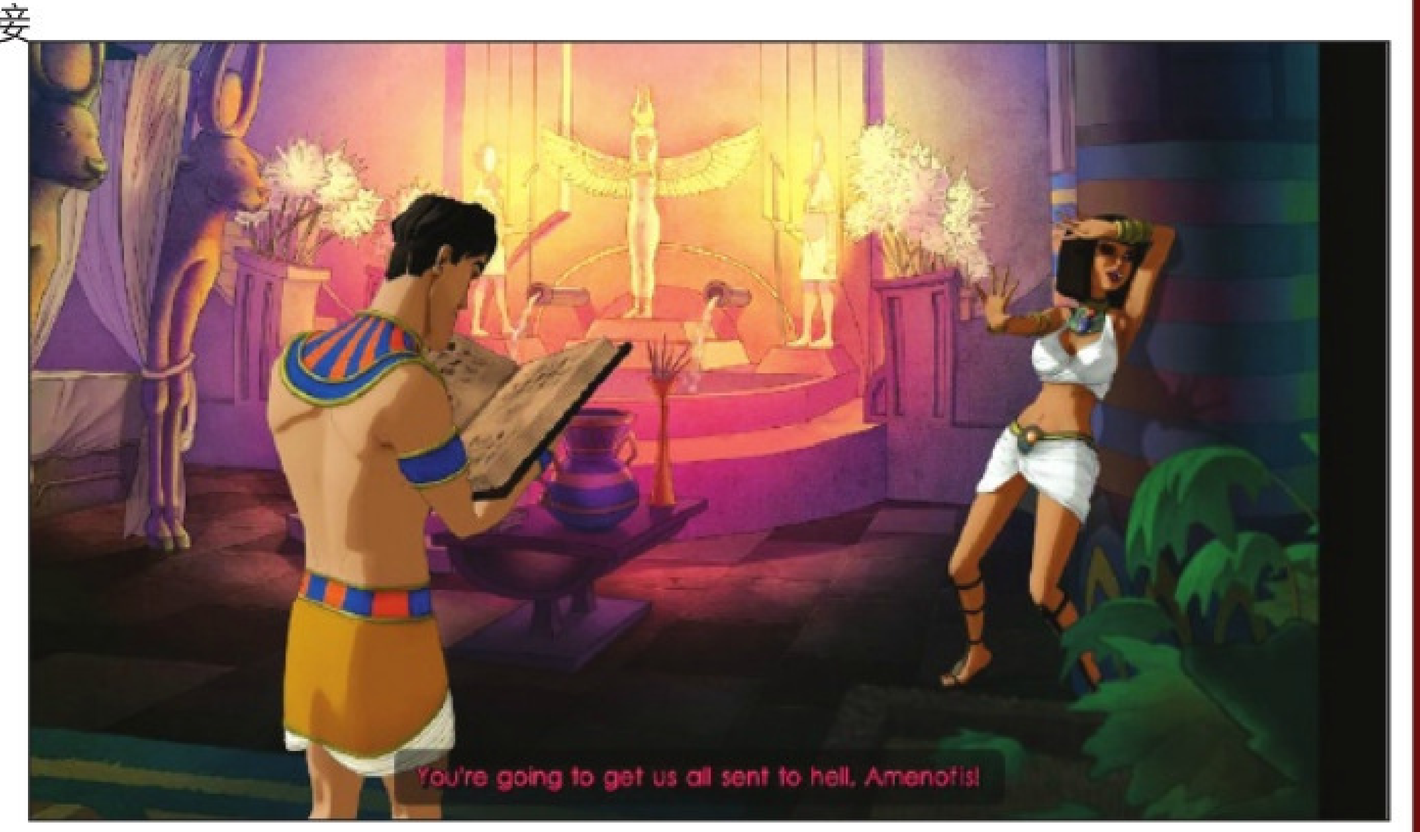
“去寻找死亡之书（Book of the Dead），读给她听即可。但你必须理解书中8个象形文字（Hieroglyphic）的意思。只要你通过了我的语法考试，我会指引你找到死亡之书。”

于是丹开始着手搜集8个象形文字。回到卧室，再次与艳后激吻，趁着这个时机，腾出一只手伸入茶几上的花瓶（Vase），从中掏出一枚带有象形文字的硬币（Coin）。“专家建议：接吻时切忌闭眼。”阴谋得逞的丹坏笑着说。回主厅，楼梯口有个机器人门卫，手里拿着一根镶有象形文字的手杖。机器人称此手杖已有5000年的历史，丹掏出球棒，称此球棒已有6000年的历史，看看上面的刻痕，一看就是老古董。傻帽机器人信以为真，当即交换……来到主厅右侧有7具石棺的房间，有一具石棺里有木乃伊，丹必须猜测木乃伊的位置。丹发现，木乃伊总是在逆时针方向相隔固定数目的棺材中出现。猜到它的位置后，夺过木乃伊手中的匕首（Dagger），查看匕首发现象形文字。回到暗影贤哲的房间，安全出口（Emergency Exit）上有个逃生标记，用匕首把它刮下来，这个标记也算象形文字。

只剩下4个象形文字了。来到剧场舞台，装着阿尔伯特的石棺果然被机器人把守着，好在阿尔伯特还没被人发现。与两个机器人交谈，让机器人达奇（Ducky）变魔术给他看。这家伙虽不善言谈，但魔术变得还算有模有样。不管什么东西，只要装进高帽里，再用魔术棒对着高帽一敲，就会瞬间和桌子上的兔子娃娃对调位置。拿走魔术棒和高帽，回主厅，进入右下角一间密室，半空中悬浮着一个金字塔模型，塔身四面刚好有4个象形文字。但是金字塔好像被粘住了一样，怎么都拿不走。丹灵机一动，用高帽罩住金字塔，然后用魔术棒一敲，回到舞台的桌子上，得到金字塔。

把8个象形文字全部交给暗影贤哲，开始语法测验。“请指出语句里的动词。”贤哲把几个象形文字随便排了个顺序，煞有介事地问道。其实，问题的答案和问题无关，符号位置和选项位置相一致的选项就是答案。例如：符号中第4个是蛇，而选项中第4个是“Snake”，那么答案就是“Snake”。通过所谓的“语法测试”，贤哲交给丹一只母甲壳虫，丹曾注意到大厅中的黑色喷泉里喷出的全是公甲壳虫，便会心一笑。用母甲壳虫引走喷泉中的所有公甲壳虫，池中露出了通往密室的旋转楼梯。在密室中取得死亡之书。用金字塔开启死亡之书，然后对着艳后朗读书中的内容。艳后头痛欲裂，表示投降，乖乖交出胸口的垂饰。

丹顺利地把阿尔伯特传送回船舱实验室，却惊奇地发现，阿尔伯特的大脑不见了……



听到死亡之书的内容，艳后连连求饶

第四章 丽兹智斗菲兹兰多夫？！

THE NEXT BIG THING

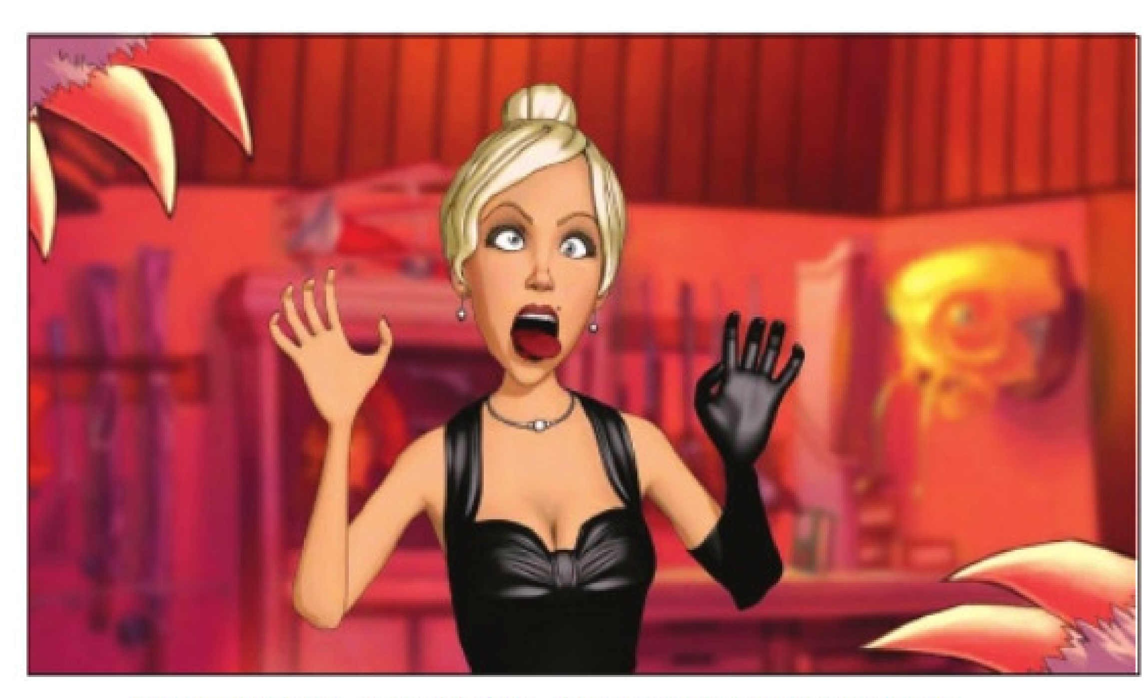
丽兹躺在手术台上，从昏迷中醒了过来，她的头有点昏昏沉沉的，貌似是独眼科学家赛尔西斯动了什么手脚。赛尔西斯扔给丽兹一件黑色晚礼服，强迫她穿上礼服与菲兹兰多夫共进晚餐。丽兹不干，但迫于被扒光成裸体的威胁，还是屈服了。来到MKO的飞艇上，丽兹看到菲兹兰多夫把阿尔伯特的大脑锁进了保险箱，还要求赛尔西斯尽快从丹手里找到阿尔伯特的身体。

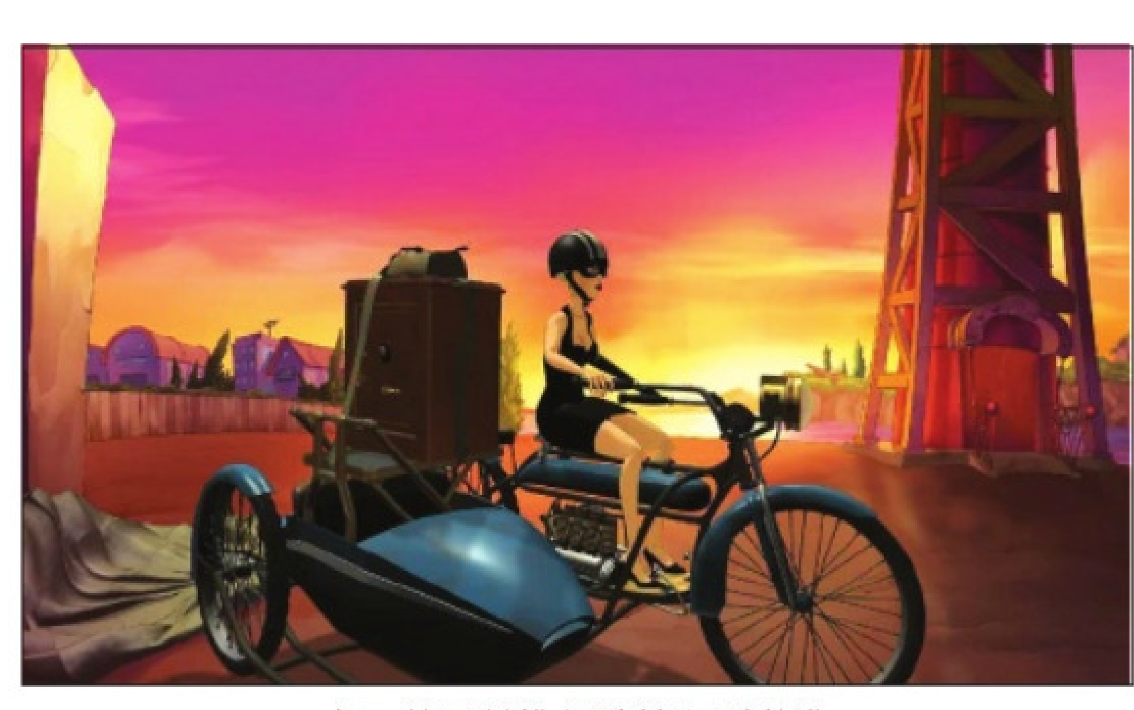


丽兹被带到了MKO的飞艇上

菲兹兰多夫把丽兹奉为上宾，但丽兹非但不领情，还气宇轩昂地说要“先把你除掉，然后拿走阿尔伯特的大脑，最后逃出生天！”菲兹兰多夫也不生气，反而让她别拘束，就当在家里一样。丽兹瞪着眼睛指责道，没人会在家里绑架她！随即气呼呼地离开了座位。离开餐厅，遇到了机器人厨师阿德里安（Adrian），深入交谈得知，阿德里安非常惧怕寒冷，就如老鼠非常惧怕猫咪。进入厨子左边的小冷库，里面的冷冻食品琳琅满目，有龙虾、帝王蟹、鱼子酱、蟹酱等等。回到餐厅，告诉菲兹兰多夫，说自己晚餐想吃龙虾、帝王蟹（丽兹你一定是故意的吧）……菲兹兰多夫自然是满口答应，立即吩咐阿德里安去做。虽然阿德里安十二分地不情愿，但还是服从命令进入了冷库，丽兹一个眼疾手快，把冷库门封住，阿德里安被困在了冷库里……最毒妇人心啊！

拿起柜台上做饭用的注射器（Syringe），丽兹打算用它来对付菲兹兰多夫，但缺少药剂。进入军械库（Armoury），在飞镖盘下找到一盒飞镖（Darts），丽兹发现飞镖里居然有镇静剂（Tranquilizer），于是用注射器抽了一针管。菲兹兰多夫曾经说过自己的皮肤比鳄鱼皮还要硬，因此放弃了直接注射的念头。菲兹兰多夫一直叼着一只烟斗，丽兹心生一计，趁他不注意把镇静剂注射到烟斗里，菲兹兰多夫毫无戒备，拿起烟斗吧嗒吧嗒猛抽了两口，镇静剂药性不错，不一会儿他便一头栽倒在餐桌上。丽兹从他身边拿走一本演讲稿，上面详细地写明了MKO电影厂未来的发展方向。丽兹暂时无暇阅读，打算逃出飞艇再说。


军械库中有只巨熊标本，丽兹对它做出如上表情……


女飞侠丽兹携保险箱顺利潜逃

接下来的任务就是打开保险箱并取得大脑了。离开餐厅，拿起挂在墙上的餐刀（Kitchen Knives），进入军械库，从柜子里拿出一把手枪（Pistol）。组合手枪和飞镖，然后用手枪射击箱子里暴躁的小鹦鹉（Parakeet），让它保持安静。然后摇动滑轮（Pulley），取得悬挂箱子用的皮带（Strap）。在军械库右边的架子上，找到一根滑雪杖（Ski Pole）。离开军械库，在做饭的柜台上拿起做面包用的模具（Mold）——别问我收集这么多东西干吗用，总之会有用的……

把模具和滑雪杖组合在一起，穿过餐厅，来到阳台上，用滑雪杖钩住头顶的圆环，开启罩住阳台的玻璃罩。丽兹向下望去，发现了逃生的路线——跳到下层的人行桥即可乘电梯直达地面。现在就差取出阿尔伯特的大脑了，回到餐厅，丽兹对着保险柜狂按不止，但无论如何都打不开保险柜，索性打算把整个保险柜都抱走！丽兹拿起菲兹兰多夫身边的小餐车（Dessert Cart），把保险柜放在上面，然后用皮带进行固定。离开餐厅，拿起冷库旁边墙上的降落伞（Parachute），把降落伞绑到餐车上，然后把餐车推到阳台上，后撤几步，蓄力将餐车外加保险柜撞飞出去。降落伞在半空中顺利展开，丽兹从窗口一跃而下，乘电梯来到地面，跨上一辆摩托车，恰好接住飘落而下的保险箱，紧接着用小刀切断保险箱上的降落伞，潇洒地扬长而去。一套动作流畅连贯，丝毫不拖泥带水，着实有女飞侠的风范。

然而，在阳台上看到这一切的菲兹兰多夫，嘴角却露出一丝阴险的笑容。

THE NEXT BIG THING

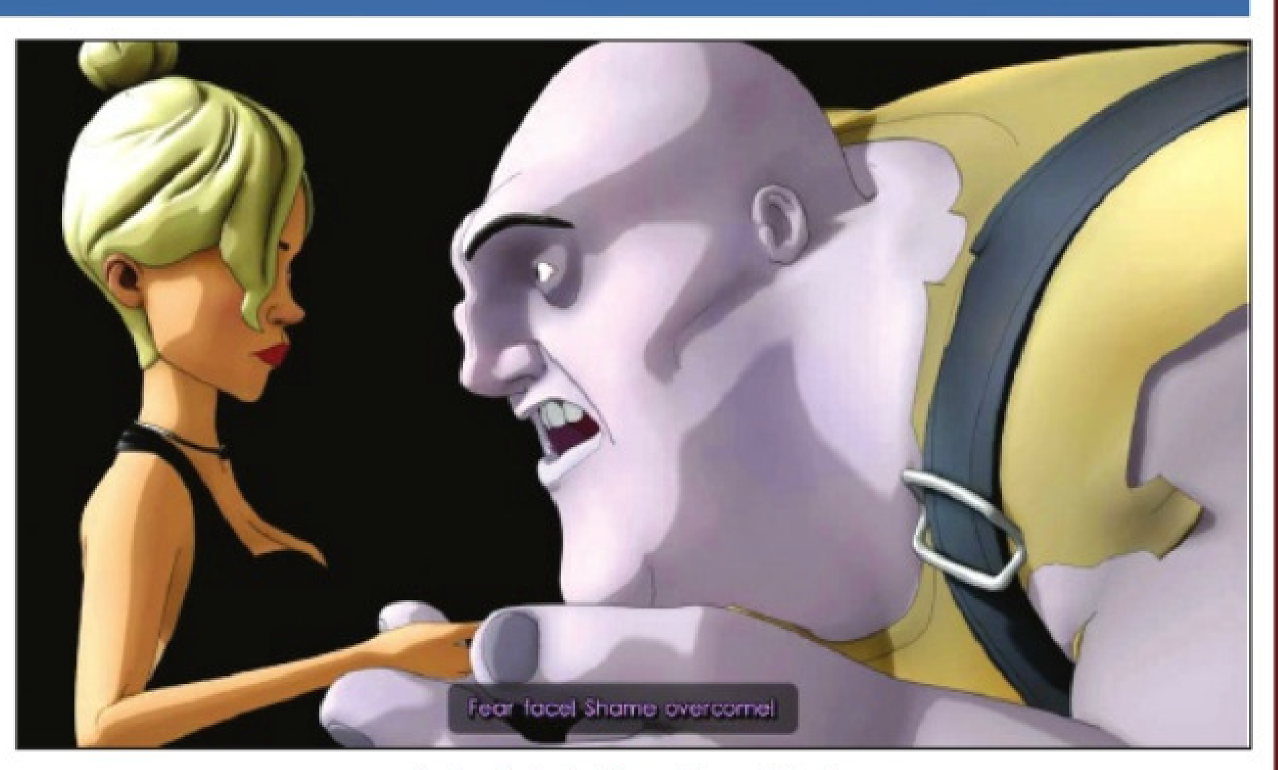
第五章 丽兹心底最爱的人是丹？！

码头边，丹和疼痛诗人无聊地等待着丽兹的消息。远处，一辆摩托车呼啸而来，车上的女子一袭黑色紧身礼服，神采奕奕。丹张大嘴巴愣了好几秒，完全不敢相信眼前的女人是丽兹，直到熟悉的声音再次响起：“为啥女人总负责提供脑子？”

现在，丹找到了身体，丽兹找到了大脑，苍蝇教授毫不费力地用电击法将两者重组。巨星阿尔伯特醒了过来，向众人交代了潜入菲兹兰多夫办公室的目的：“寻找芯片。赛尔西斯把芯片植入怪兽演员脑袋里，他们就会听从菲兹兰多夫的命令。这芯片就像一个循环的音乐播放器，当它从耳朵植入你的大脑，就会不停播放类似‘菲兹兰多夫是你的主人’之类的话。当然，这只是个比方。”

“但这有什么意义呢？”丹插话道，“难道菲兹兰多夫想控制怪兽们去演家庭肥皂剧？”丹摸了摸下巴，“我想他还是另有阴谋吧。”

正当众人讨论得热火朝天的时候，却忽略了一直在角落里闷不吭声的丽兹。丽兹捧着从飞艇上拿来的演讲稿细细阅读着，突然头痛欲裂，似有千万只蚂蚁侵蚀。然而，下一秒，所有疼痛感都消失了。此时菲兹兰多夫突然带着机器人闯入船舱实验室，将除了丽兹以外的所有人统统拿下，丹力竭声嘶地喊道“丽兹快跑”，不料丽兹却微笑着说：“菲兹兰多夫，很高兴见到你！丹，别担心，菲兹兰多夫是好人，他爱我们所有人！”说着便趴在菲兹兰多夫肩头，送给他一个暧昧的香吻。



疼痛诗人交给丽兹两枚纽扣


协助姐姐完成最后5幅画作

毫无疑问，这肯定是芯片惹的祸。

众人被关进了赛尔西斯的地下实验室，丹被绑在手术台上，赛尔西斯暂时去了隔壁房间，准备先给丹植入芯片。苍蝇教授被关进悬挂在天花板上的笼子里，他出离愤怒，吐了口痰，恰巧腐蚀掉了丹脚上的镣铐。丹请求教授再次吐痰，可惜教授此时口干舌燥，只有愤怒的时候才能分泌更多唾液。丹脚踢杠杆，把笼子降到半空，并大声嚷嚷道“苍蝇教授要逃跑了”，赛尔西斯闻声赶到，痛骂苍蝇教授一顿，并拿出灭蝇喷雾剂照脸一通猛喷。待赛尔西斯重新回到隔壁房间，早已怒不可遏的苍蝇教授吐痰腐蚀掉了丹手上的镣铐。重获自由的丹随手抄了个家伙，阴笑着走向隔壁房间，“赛尔西斯你死定了！”

丹释放出所有人后，碰巧遇到了奉菲兹兰多夫之命前来查看情况的丽兹，二话不说将其控制住。教授立即动手取出丽兹脑中的芯片，不料芯片碎裂，在脑中留下不小的残渣，丽兹陷入了昏迷。能否摆脱芯片的控制并苏醒过来，就只能看她的造化了。


被芯片控制的丽兹给菲兹兰多夫一个香吻

梦，潜意识的体现。四下里一片漆黑，丽兹看到疼痛诗人从远处跑了过来，交给她两枚纽扣，便不辞而别。丽兹盯着手中的纽扣，喃喃自语，如果她想拯救自己的话，就必须：1.勇敢面对内心最大的恐惧；2.克服内心中最尴尬的事情；3.挖掘内心中唯一真实的愿望。但从何开始呢？丽兹看着周围一片漆黑的环境，正发愁时，眼前凭空出现一部电梯。

先去11楼，查看画布（Canvas），丽兹想起了自己的画家姐姐奎妮（Queenie）。想着想着，姐姐慢慢浮现在眼前。奎妮说她明天要开画展，但还差5幅画，请求丽兹帮她找找灵感。丽兹说自己并不擅长绘画，奎妮说这没关系，只要把脑海中的场景转述给她即可。丽兹立即兴奋地说，最近几天自己体验了好多刺激的场景，但奇怪的是，一时全都记不起来。画室角落里有一捆干草（Bale of Hay），调查它得到针线包（Sewing Kit）。

有了针线，丽兹把两枚纽扣缝到电梯按钮的空槽上，这样就多了两个楼层：73层和第5层。73层是个舞厅，丽兹意识到最让自己尴尬的事情就是在众人面前跳舞，因为自己扭动腰肢的时候，就像原始森林里的大猩猩。丽兹下定决心要克服不会跳舞的尴尬，但看守舞厅的小机器人告诉她，有跳舞卡才允许在这里跳舞。第5层有一只张着血盆大口的鳄鱼——当然只是模型，尽管如此，丽兹依然吓得连连后撤。这样看来，丽兹内心最



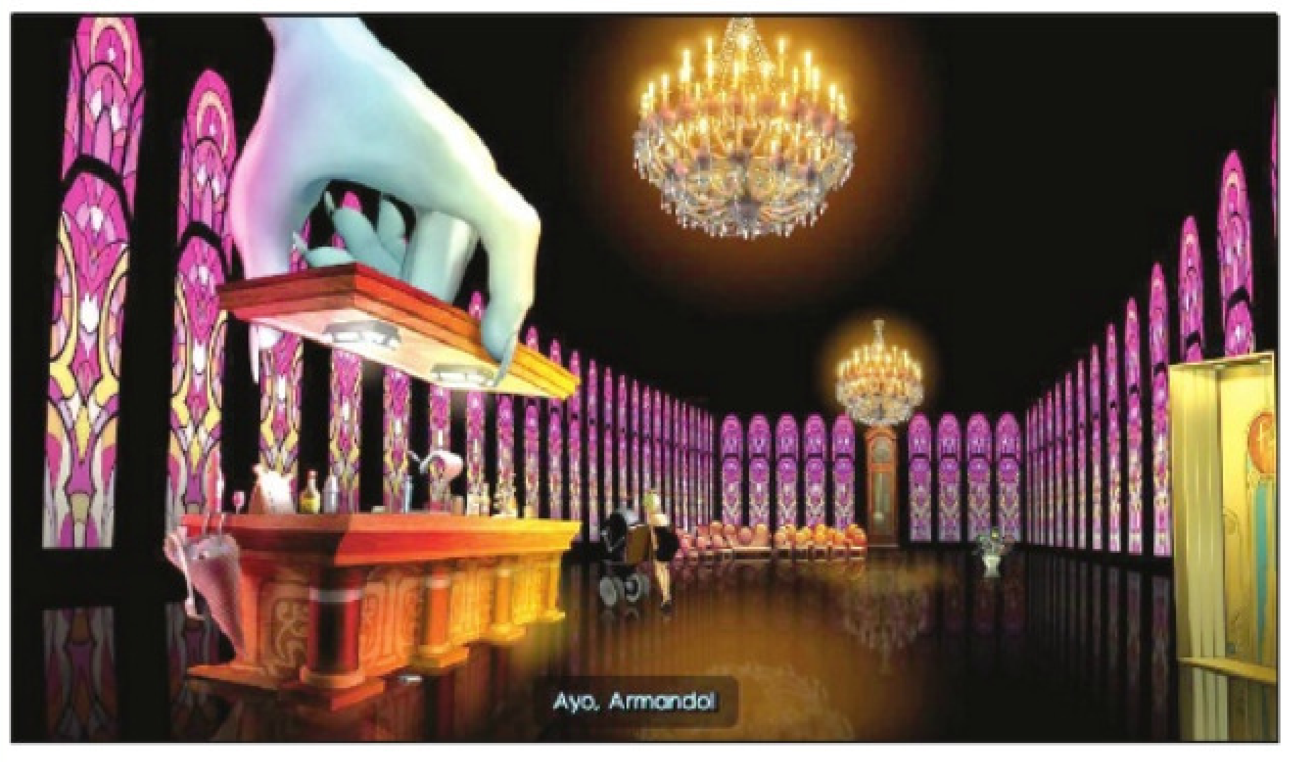
获得了勇气勋章的丽兹大步迈入鳄鱼嘴

大的恐惧应该就是鳄鱼了。

接下来收集物品。进电梯去14楼。拿衣架上的黑头盔，回忆起自己“驾驶摩托车从飞艇逃脱”的场景。回73楼的舞厅，在吧台左侧袋子里拿小熊，在吧台前的地上拿小酒瓶，分别回忆起“在飞艇上对北极熊做鬼脸”以及“与混蛋丹吵架”的场景。乘电梯去第80层，丽兹看到演播室里坐着另一个自己，但中间有隔音玻璃，无法与她交流。在杂乱的桌子上找到一个便笺本，丽兹想起了“巨星潜入老板办公室”的场景。摘下仙人掌身上的“全民偶像纽扣”（Button），丽兹想起了菲兹兰多夫的演讲稿，上面附加记载着他不可告人的真正目的：他企图控制所有怪兽支持他竞选国会议员！并且强迫怪兽们去饰演温馨家庭剧，改善怪兽们在公众心中邪恶恐怖的刻板印象，进一步确保竞选的成功！这原来是一个天大的政治阴谋！

回11层的画室，把5件物品——头盔、小熊、酒瓶、便笺本、全民偶像纽扣全部交给姐姐奎妮，这些丰富的场景帮助姐姐顺利完成了创作，不料在署名的时候，奎妮把惯用的红色颜料用完了。回73楼舞厅，在吧台上拿榨汁机（Juicer），去5楼，用榨汁机抽取灭火器（Fire Extinguisher）中的红色颜料。等等，红色的灭火器中就一定有红色颜料？！好吧，在梦里，一切都说得通。回画室，将颜料交给姐姐奎妮，作为回报，奎妮把14楼的断头男画像复原。还是作为回报，画像里的断头男把左边保险柜的密码告诉了丽兹。等等！什么断头男，哪来的保险柜？唉，梦中的思维就是如此跳脱，不必深究。总之，丽兹在保险柜里找到了一枚勇气勋章（Medal of Courage），拥有它，丽兹再也不惧怕鳄鱼了，她大胆地跳入第5层的鳄鱼嘴中，从中找到了半枚纽扣。丽兹注意到，电梯里面还有一层没有开启，若克服了跳舞的尴尬，找到另外半枚纽扣，或许就能揭开心中最大的愿望这一秘密。

下面着手寻找跳舞卡。到14层浴室，拧水龙头（Faucet），确定有水流出。摘下莲蓬头（Shower Head），去5层，把莲蓬头安装到左边挂满卡片的树上，回14层，拧水龙头，再回到5层卡片树下，捡取被水冲下来的卡片。丽兹拿起一支笔，自造了一张跳舞卡。去73层舞厅，小机器人告诉丽兹，想要跳探戈的话，要自己先指挥好管弦乐队的演奏。舞厅地上的花盆代表着乐队。近看乐队有6朵花。每朵花代表一种乐器，但这6朵中只有4朵的乐器适用于探戈，另有2朵是噪音。这4个适用的乐器是：钢琴、小提琴、低音贝斯、爵士鼓。首先每一朵都试听一下，再点一下花朵音乐停止。辨认出2朵发噪音的花。然后，让剩下4朵花节奏一致地演奏。如果节奏不一致，花就枯萎，必须重新试，这时乐器的顺序会改变（建议以钢琴为主旋律，每当钢琴旋律重复开始时，就立即添加一种新乐器）。费了好大的劲，丽兹终于调配好4种乐器的节奏，随即自信地走向舞厅中央，但结果不出意料，她的舞姿依然活似“捶胸顿足”的大猩猩……



丽兹在梦中构想出来的华丽舞厅

跳完舞，从小机器人那里获得另一半纽扣，开启通往25层的电梯。丽兹此刻的心情非常忐忑，既期待又害怕：期待的是心里最大的谜底即将揭晓，害怕的是谜底揭晓后却又不敢面对。压住心中的纠结，丽兹缓缓推开电梯门，映入眼帘的居然是——丹！天哪，自己心底唯一真实的愿望居然是和丹在一起？！丽兹梦中的丹打扮十分古怪，如猿人泰山一般，口齿也不清楚，但他却勇气十足，拉过丽兹直接强吻起来……

THE NEXT BIG THING 第六章 好莱坞式的完美结局？！

昏迷的丽兹的脸上，泛起两朵红晕，而丹却趴在她耳边，不停地询问："那两张拳击门票哪儿去了？哪儿去了？"混蛋啊，丹你怎么就这么不解风情呢？苍蝇博士说，尽管丽兹已脱离危险，但还是尽量不要去打扰她。教授把丹叫到一边，交给他两项任务，一是帮他寻找制作"芯片提取器"的零件，由于有许多怪兽已被植入芯片，提取任务刻不容缓；二是找菲兹兰多夫谈谈，说服他不要下到实验室中来，以免被他发现众人已经逃脱的事实。



丽兹双颊泛起红晕，丹却在她耳边不停地问票在哪……

回到地下实验室，上楼梯，乘电梯来到地面。电梯出口由饮料自动贩售机掩盖，丹不禁赞叹菲兹兰多夫老奸巨猾、心思缜密。穿过走廊，进入左边的摄影棚（Set），遇到了一对怪兽演员，分别饰演咆哮女王（Queen of Scream）和死神（Grim Reaper），他们原本是公众最为厌恶和恐惧的荧幕角色，而从他们口中得知，他们即将拍摄温馨家庭剧。尽管两人很不情愿，但嘴里还是不停念叨着"菲兹兰多夫是好人，他爱我们"——这两人肯定被芯片洗脑了。在摄影棚左边的凳子上，丹意外发现丽兹的钱包，在钱包里还找到了让他梦寐以求的两张拳击赛门票。

故事发展到这里，丹的戏份本应该结束了，因为他已经达到了他的最终目的。然而，他又在钱包中翻出一只包装精致的手镯（Bracelet），打开来看，这居然是赛尔西斯送给丽兹的求爱礼物。丹此刻居然有点吃醋的感觉——男人就是这样贱，即将失去才懂得珍惜……丹立即下定决心，要走到故事的尽头。

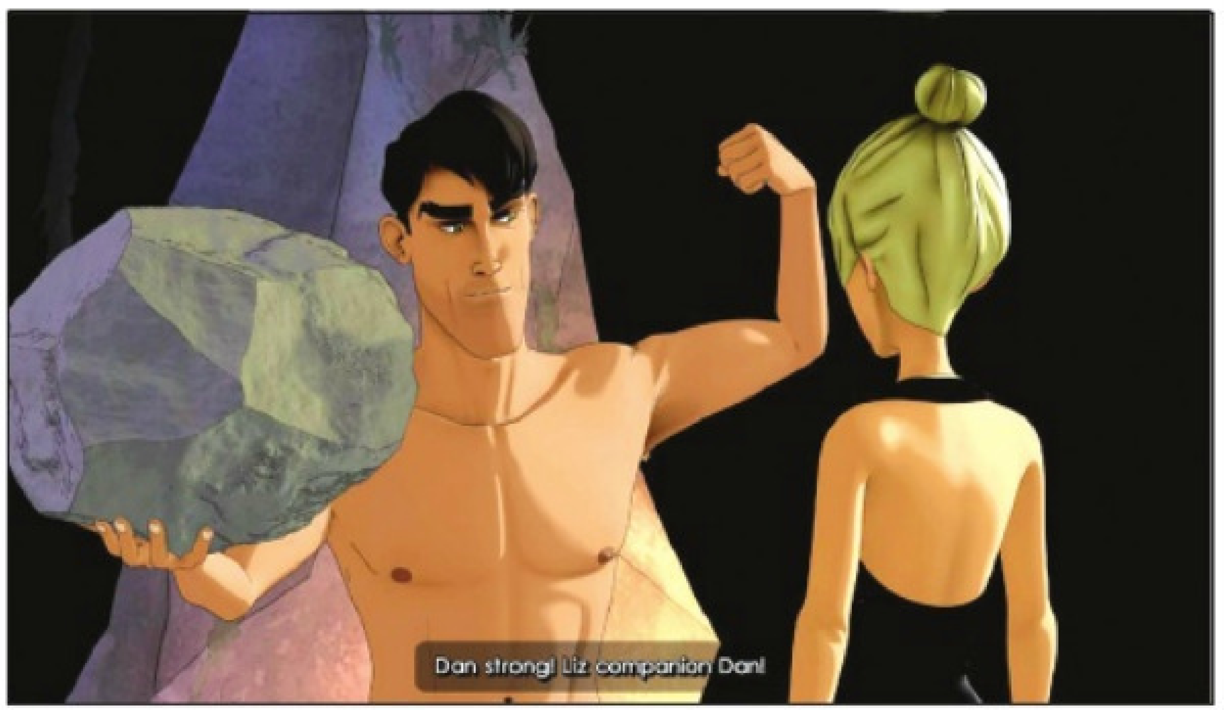
离开摄影棚，敲对面放映室（Projection Room）的门，透过门窗，瞥见菲兹兰多夫正在观看电影样片——与其说是电影，不如说是广告，因为所有的演员都在歌颂菲兹兰多夫，演员中竟然还有丽兹。菲兹兰多夫关掉屏幕，从房间走了出来，"菲兹兰多夫是好人，他爱我们，"丹装作已被芯片控制，不紧不慢地说道，"可以给我和赛尔西斯一些私人空间么？"说着，从口袋中掏出手镯以及里面的表白卡片。卡片上只有赛尔西斯的署名，并没写明赠送对象，菲兹兰多夫误以为赛尔西斯要和丹"搞基"，于是放声大笑，同意不去实验室打扰他们。



在摄影棚遇到两名被洗脑的怪兽演员

回摄影棚，在椅子上捡起纸条，上面写着"B025"，像是一串密码。企图返回地下实验室的时候，发现饮料贩售机怎么推也推不开，输入密码"B025"，推开饮料机进入电梯。返回地下实验室，从右侧的舱门进入洞穴，在最左边捡起机器人的头。把手镯和头一并交给苍蝇教授，教授开始研发方便快捷的芯片提取器。

丽兹这边，脸上的红晕依然没有褪去……

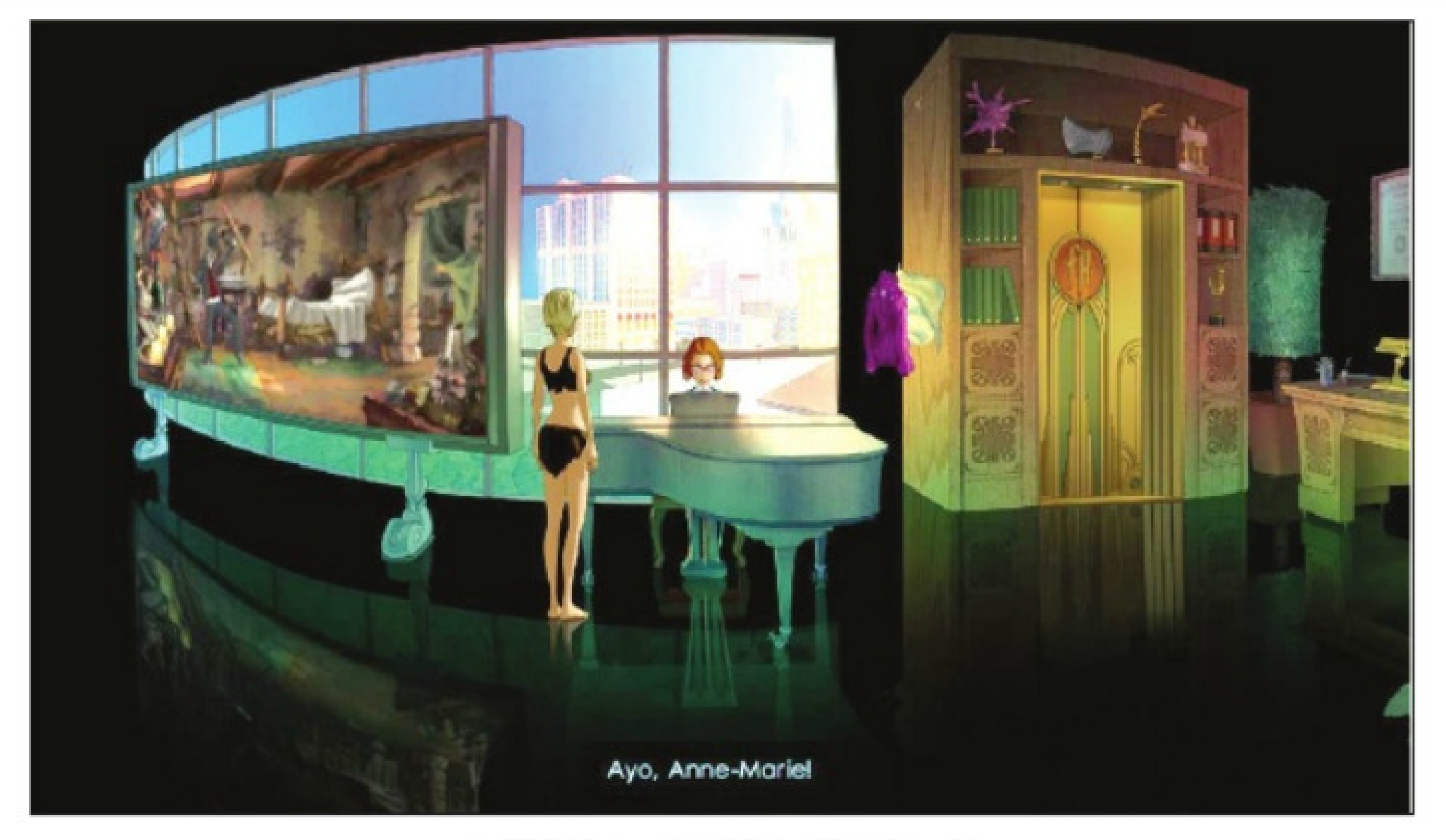


在梦中，丽兹把丹想象成胸口碎大石的猿人

梦中，丽兹举起丹递过来的石头，砸破了演播室的隔音玻璃。她与"自己"交谈，发现"自己"被洗脑了，不停重复地说"菲兹兰多夫是好人"。看来，如果丽兹想要恢复原本的自己，就必须让"自己"从菲兹兰多夫的控制中摆脱出来。进入电梯，出现了4个新楼层。去68层，看到赛尔西斯机械地敲着鼓，孜孜不倦地宣讲着"菲兹兰多夫是好人"，循环不止。房间里装有许多喇叭，震耳欲聋。丽兹总算知道"自己"为何被洗脑了。试图与赛尔西斯对话，但他没有任何反应。丽兹决心摧毁赛尔西斯这个复读机。

去52层，捡起地上的手鼓（Tom-Tom），去30层，遇到了另一个姐姐安妮·玛丽（Annie Marie），她是一名音乐家，正好把手鼓送给她。丽兹提出让她即兴演奏一段儿，安妮表示自己不喜欢即兴，有乐谱

（Sheet Music）才能演奏。去52层找丹聊天，问他在原始森林里有朋友吗，他说有巫医做伴。问他巫医有手鼓乐谱吗，他说有，但是巫医不会轻易送出的。回到41楼，告诉“自己”说你画的妆太难看了，“自己”信以为真，离开座位去找化妆师，趁着这个时机，翻凳子上的包，拿到手镯和门票。把门票送给52层的丹，得到乐谱。把乐谱送给30层的安妮，安妮身后的油画居然跟随节奏动了起来，丽兹爬入油画，钻入床底拿到巫毒娃娃（Voodoo Doll）。去41层，调查地上的实用工具箱（Useful Box of Tools），得到磁铁（Magnet）和固定夹环（Clamp）。去52层，和丹玩飞刀穿苹果的游戏。丽兹事先把磁铁植入苹果，自然是百发百中，让丹崇拜不已。作为奖励，丹把飞刀送给了丽兹。去68层，用飞刀划破赛尔西斯的围裙，得到一小片碎布。把娃娃、碎布、手镯、夹环组合起来，制作出专属于赛尔西斯的巫毒娃娃，然后用刀狠狠地插下去……



丽兹的另一位姐姐是名音乐家

就这样，丽兹用巫毒娃娃这种富有“童趣”的方法，把潜意识中芯片强加进来的内容清除得一干二净。丽兹惊醒过来，首先映入眼帘的是丹那张俊俏的脸。丽兹告诉丹，昨天他们拍摄的“广告”将于明天在全国3000多家电影院同步放映，菲兹兰多夫将以此为契机，竞选史上第一位怪兽国会议员。“我知道样片在什么地方，我去把它偷来。”“不不不，”丽兹灵光闪现，“我有一个更加绝妙的计划。我让咆哮女王和死神重新拍一部电影，让他们揭露菲兹兰多夫的野心和阴谋，然后你再把两份样片对调。”

同一时间，芯片提取器制作完毕，众人还设想着要拍摄一部“买1赠1”的无良广告……广告里的患者自然是咆哮女王和死神。然而，当两人摆脱控制恢复本性时，都不愿意合作拍摄新片。此时丹挺身而出，忍痛割爱，将两张拳击门票赠予两人，两人终于同意合作——丹连自己都不敢相信，自己居然是如此的无私和伟大。

新片拍完，丹从摄影棚出来，正好看见菲兹兰多夫从放映室走出，手里拿着样片走进了办公室。进入办公室与他交谈，看到他把样片就搁在眼皮底下，看来调包样片这件事，若得不到无形人的帮助，那纯粹就是天方夜谭。不过，无形人在被赛尔西斯抓住时，身上被喷了颜料，显出了人形。丹无意中看到放映室中有一把用来清除墙上涂鸦的喷雾枪，但不出意料的是，放映室的门锁上了。

回到苍蝇教授那里，拿工作台上的茶叶包（Tea Bag）。来到洞穴，用茶叶包装载木桶里的火药（Gunpowder）。回到菲兹兰多夫的办公室，与其深入交谈，劝他为了形象而戒烟，得到烟斗（Pipe）。退出办公室，把火药塞进放映室的锁眼里，用烟斗将其点燃，炸开门锁，进入放映室拿到喷雾枪（Spray Gun）。回到苍蝇教授那里，一路往右走，找到无形人，对他使用喷雾枪，清除他身上的颜料。而后带着无形人来到菲兹兰多夫的办公室，故意问他墙上的影星叫什么名字，趁他转过头去的瞬间，无形人眼疾手快地调换了两份样片，菲兹兰多夫听到异响，警觉地转过身来，看到样片依然安然无恙，便没有深究。不一会儿，菲兹兰多夫把样片交给复制公司去复制了。

结局非常明了，菲兹兰多夫事迹败露，身败名裂。而我们的男女主人公呢？他们怎么样了？原来，这个故事的讲述者，这位白发苍苍的老头，其实就是男主角丹·莫里。老头声情并茂地讲着故事，而听众只有一个——一位名叫丽兹·艾莱尔的老妇人，爬满皱纹的脸上写满了幸福和满足。老两口正在甜蜜地回忆着年轻时的故事……



“芯片提取器，买一赠一！”



为两位怪兽演员提取脑中的芯片



《地狱边境》图文解说攻略

■江苏 丁力

为什么要玩这款游戏

自从《时空幻境》这款独立游戏开始，逐渐涌现出一大批诸如《机械迷城》这类的精品独立游戏，今天给大家推荐的也是一款有着特殊内涵的独立游戏——《地狱边境》，这是一款由丹麦独立工作室PlayDead Studios制作的动作解谜游戏，最初登陆XBOX 360平台，从一开始媒体就好评如潮，玩家热情关注，一共获得了90多个奖项。在广大PC玩家的呼声中，该作终于登陆PC平台。它同时也是今年独立游戏祭（Independent Games Festival）最佳美术与最佳技术奖项的得主，IGN给出了9.0的高分。在本次GDC 2011大会上，它获得了最佳视觉艺术大奖。当我们感觉那些所谓的“游戏大作”因为缺乏游戏性而越来越不能吸引我们的时候，是时候体验那些充满乐趣的小游戏里最简单的快乐了！

精品　总评 8.8

制作	PlayDead Studios
发行	PlayDead Studios
类型	动作解谜
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	8.8
剧情 Story	8.5

游戏操作说明

1.PC键盘

方向键：上、下、左、右

Ctrl键：动作，例如抓东西、搬东西等

2.Xbox 360手柄

摇杆：上、下、左、右

B：动作键

A或Y：跳跃

推荐用手柄操作，可以更投入地玩游戏，体会跳跃，攀爬时手柄震动的细腻感觉。

LIMBO 游戏场景说明

游戏使用黑白美术风格呈现横向卷轴行进方式，因此玩家只需从左到右进行游戏，简单直白，其间夹杂各种解谜，有时候可能需要往回退，进行解谜，因此当玩家没路可走的时候，试着往回退，多观察场景。游戏中安排了许多检查点，为玩家自动储存进度。游戏界面全中文化，不用担心看不懂内容（而且游戏中无任何对白）。然而相较于简易的操控，游戏中的谜题设计复杂多变了许多——《地狱边境》的解谜原理运用了不少重力、浮力等物理特性，当然也考验玩家手指的灵敏度。各个谜题段落几乎都有致命的机关，小男孩可能会溺死、摔死，被压碎、刺穿，死状凄惨血腥。但小男孩死亡后会立刻在最近的检查点复活，让玩家马上再度挑战谜题。游戏中谜题种类的多样性值得称赞，其中某些谜题甚至得死上好几次，玩家才有机会发现机关的正确解法。看似可爱的人物造型其实只是假象，《地狱边境》的内容正如其漆黑的画风一般黑暗。

隐藏要素：游戏中还存在着10枚隐藏光蛋，有些不容易发现，有些很难拿到，收集它们可以增加游戏乐趣，进入隐藏关卡，挑战自我。

LIMBO 地狱之旅流程

第一段 地狱的边境（对应存档点1~4）

很多亮光从天上飘落下来，落到这个没有色彩的世界上，躺在地上的小男孩在森林里睁开眼睛醒了过来，发现自己身处LIMBO———地狱的边缘，这是一个黑白的世界，四周一片漆黑寂静，只有小男孩的双眼发出白色光芒。是的，没有对话，没有剧情，游戏已经开始了！

一开始先往回走，即可得到本游戏第一枚隐藏光蛋（**图1**），往右走来到游戏的第一个入门谜题，把小车拉出来，爬上小车跳上绳子（**图2**）。来到小船处，坐船过河，然后把船拖上岸，踩着船往上跳（**图3**）。爬上绳子，此时注意地面两个捕兽夹子，先把面前的拉开（**图4**），分别跳过。再往前走，把捕兽夹拉到绳子下边（**图5**），跳上绳子，让捕兽夹把重物咬住，爬上对岸。

来到一棵倒下的树边，跳上树立刻回跳，此时会有一个巨石滚下。走到小河边把木笼子往回拖到大树下，爬上树，来到断裂的大树边推倒大树后别急着过河，往回跳上绳子可以搜集到第二枚隐藏光蛋（**图6**），原路下树，推着断树当独木舟过河。


图1


图2


图3

图4

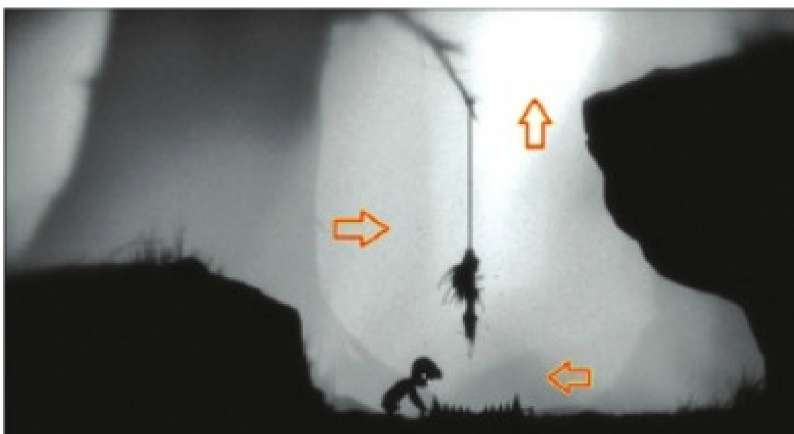
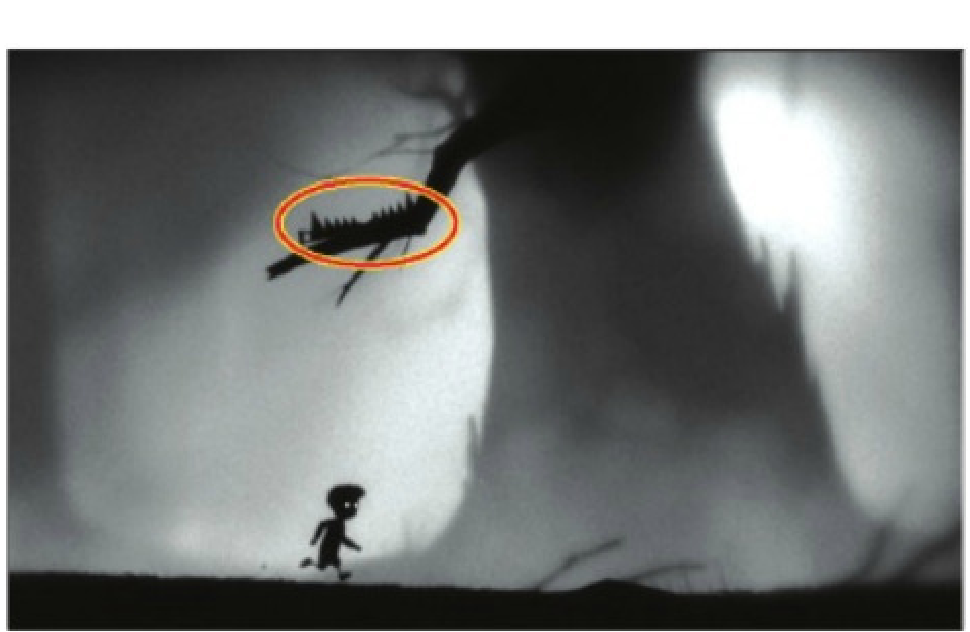

图5


图6

第二段 可怕的大蜘蛛（对应存档点5~11）

经过一棵有捕兽夹的小树（**图7**），来到一个停靠大蜘蛛的地方，躲避大蜘蛛的三次攻击，震动可以把刚才树上的捕兽夹震落，此时把捕兽夹推过去，夹断蜘蛛的三条腿即可通过。

继续往前走，往前慢慢被蜘蛛丝黏住不能动，此时大蜘蛛赶到，用蜘蛛丝裹住小男孩。左右按键挣脱，跳跃前进，跳过水沟，把一块石头顶过去撞倒木头，搭桥通过。往前走到滚石中去，保持时刻处在滚石中央，快到对岸时，大蜘蛛再次出现，迅速跳到对岸，滑过荆棘。此时包裹着小男孩的蜘蛛网被撕破了，爬起来没走两步看到一个人坐在地上，刚上前发现是个陷阱，掉了下去，这时头上有个捕兽夹（**图8**），往前跳跃抓住空中的绳子再迅速后跳，躲过捕兽夹。


图7

继续来到断树桩处，踩断第一根树枝迅速后跳，紧接着后面的树桩会倒。再经过一个树桩，发现没路了，别急，会有一块巨石下落开路（**图9**），落到面前跳起即可通过。


图8

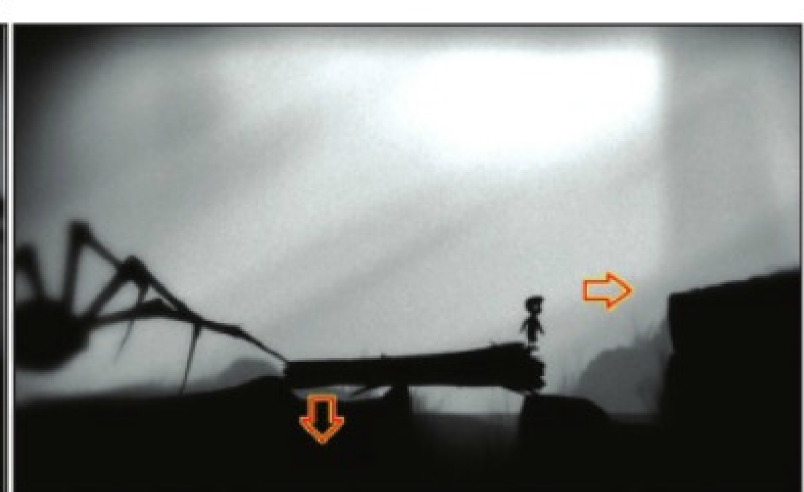

图9

往前跳过小河沟，会有坏人扔轮胎砸小男孩，再跳回小河对岸（**图10**）即可躲过。继续前进，爬上梯子，来到一处有吊死人的地方，来回躲过两轮捕兽夹子的进攻（**图11**），爬上那根吊捕兽夹的绳子，继续前进。此时大蜘蛛再次来袭，爬上断木，利用跷跷板原理跳到对岸（**图12**），踩断前面挡住滚石的树枝后回撤，让滚石把蜘蛛砸落深渊。

往前走，走到钉刺处又无路可走了，此时蜘蛛再次从地上出现（生命力真顽强），不过它只有一条腿了，拔下这条腿，把蜘蛛滚到钉刺处当垫脚石，安全跳到对岸（可怕的大蜘蛛终于被干掉了）。


图10


图11


图12

第三段 恶有恶报（对应存档点12~16）

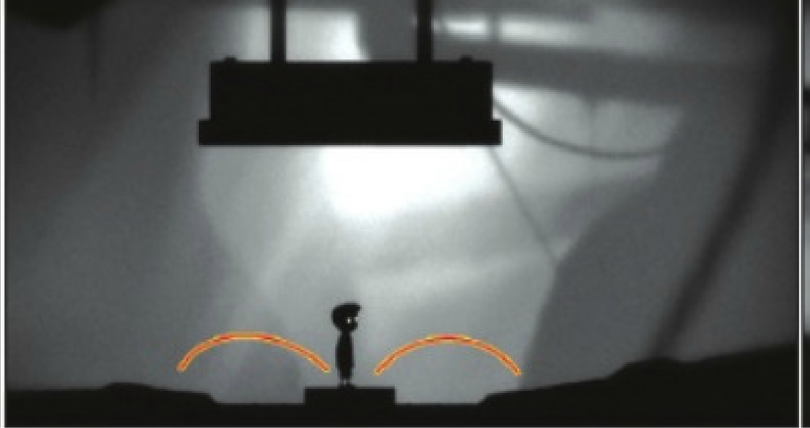
来到两个悬挂的笼子处，从右边爬上，跳到最左边的笼子处，原地起跳把笼子震下来。推着笼子搭建平台跳到右边的高处，看到一处小池塘，跳到漂浮的人身上过河，把河里的人拖到右边的机关处推下（**图13**）。石板掉下，继续前进，来到下压机关处，如果按照惯性思维前进会死得很惨。第一个下压机关要跳到凸起处（**图14**），第二个下压机关要跳到凹陷处方可通过。

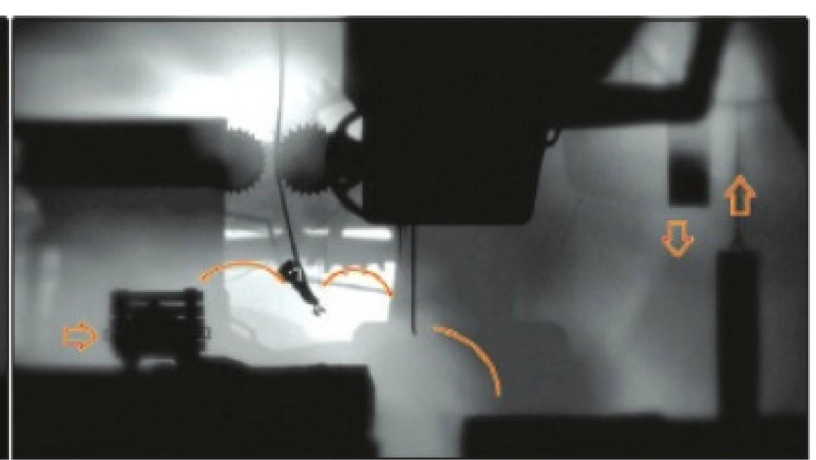
跳过小坑，遇到前面一直阻挡小男孩的那三个敌人，此时往回跳，刚才的下压机关会把三人压死（恶有恶报）。

来到一个上下结构的机关处，先把下边的小车推到右边，再返回上层拉下绳子，当右边的石板升到最高处时，迅速返回下层，爬上小车，跃上绳子，让石板再次升到最高处。此时跳上右边的绳子（**图15**），拉下第二块石板，把握好时间差，迅速通过。

往前走过平原，爬上小坡，会有一个精虫掉到头上，此时玩家无法自由控制左右前进，只能按照一个方向走（但可以加速减速），走到有阳光的地方会掉头，我们就利用这个原理往右走到阳光处，返回，推动箱子，让上边的毛毛虫把头上的精虫吃掉。


图13


图14


图15

第四段 暴雨来袭（对应存档点17~20）

此处到达机械工厂，首先看到一个大齿轮，暂时先不管它，往前走看到一只青蛙，吃不到高处的荧光蘑菇。小男孩爬到管子上，原地起跳，把荧光蘑菇震落下来，把青蛙引出来。此时迅速从右边下跳，把青蛙往左赶，让青蛙驱动那个大齿轮，拉开开关，天空下起了暴雨，继续前进。

跳到深坑中，把木头拉到中央，再上去来到管道下边，跳起拉动管道上边的绳子，等待水灌满，沿木桩跳过去。继续往前，下边有个木箱，推到上边有空隙处的下方（**图16**）。到上边拉开铁板，再返回下边关闭排水口，迅速爬上梯子，跳上漂浮的木箱，来到上层，如法炮制拉动木箱通过（此时木箱会进水下沉）。

从水坝上跳下，爬上对岸，此处机关考验反应能力，先拉开铁板，等下边的气球因浮力挣断铁链弹到上边的一瞬间迅速关闭铁板（**图17**），再把气球推到右边木框下边，迅速返回上层木框，待水位上升后运用气球托动木框的浮力通过。

来到水槽机关处（**图18**），下边机关设定为A，上边的机关设定为B，先拉动下边机关A，待箱子浮起，然后跳到上边的机关B处拉动机关，把平台降下来，再下去拉A，封住流水口，再上去拉机关B把平台升上去，然后下来拉机关A（要



图16 图17 图18

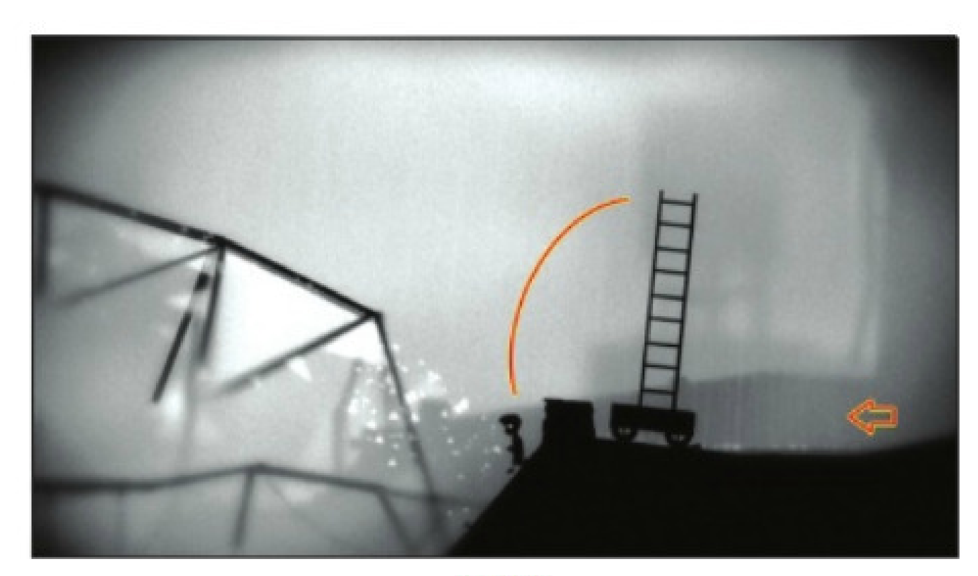
拉2次）。现在再到上边，拉动机关B把平台降下来，此时箱子会浮起来，跳上箱子到达对面平台。

又来到一处有精虫来回晃动的地方，待触须偏向右边时迅速把箱子拖到左边，待头上被精虫粘上后，来到左边阳光处，返回往右边走，跳过两个梯子，踩断水管，在尽头被阳光照一下，又会掉头。再次来到左边再被阳光照一下，然后返回爬到第二个梯子上，等水位上升，刚才踩断的水管会从水里浮出来，跳上去来到对岸，让毛毛虫把精虫吃掉。此时别忙着前进，把水管拽到最右边，在此处跳上拉动隐藏的绳子，有第三枚隐藏光蛋（**图19**）。

图19

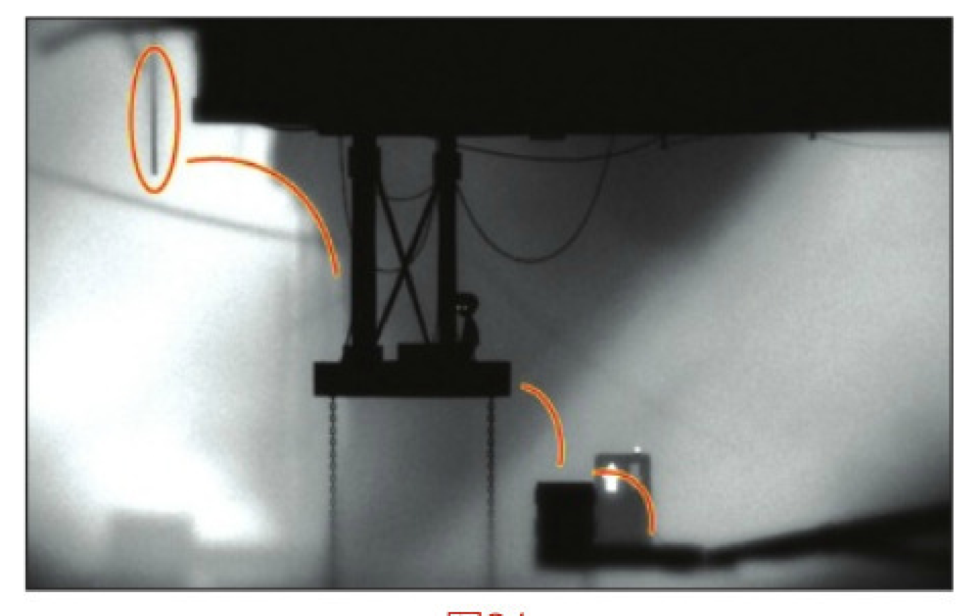
第五段 初入机械工厂（对应存档点21~26）

一路向上爬，小心电流，跳到字幕O处把T撞歪，然后从T的绳子上荡过去，关闭电闸，返回从上边通过，走到尽头，有部带梯子的小车。先把小车拉到下坡处，然后立刻爬上梯子，当小车到达最左边时跳到玻璃上（**图20**），砸破玻璃，一路往下。先把左边的脚手架推倒（小心被砸到），再次在右边被精虫黏住，往左遇到阳光回头，继续往右走，踩下齿轮开关后减速等箱子掉下来，从箱子上跳过齿轮，直到毛毛虫吃掉头上的精虫，开始往回走，走到悬空水管处，左右来回晃动，当晃到最高点时跳到另一个水管处，再拉那个水管把手，晃动水管荡到对岸。


图20

走到前方电梯处，先把左边的木箱拉过来，打开电梯跟木箱一起上去，把木箱推出来（**图21**），摁住电梯开关向上的同时利用箱子跳上电梯顶部，等电梯向上到一定的高度时奋力一跃，即可得到第四枚隐藏光蛋。

从电梯下来，把木箱往右推，会被卡住上不去，这时打电梯下降开关，再拉动电梯（**图22**），让电梯卡住平衡木即可顺利推着箱子继续前进。扳动地上的扳手，会有绳子降落下来，把箱子推到绳子下边，关闭开关，然后快速返回到箱子上跳起抓住绳子，直到被吊起升到最高处荡到对岸。


图21

来到有齿轮的地方，地上有两个开关，把握好时机让两个木箱下落重叠起来（**图23**），跳到对岸（此处时机较难把握，多试两次即可）。

继续走，来到一个草堆处（**图24**），一直往右即可在漆黑一片的地方找到第五枚隐藏光蛋（再往前就是传说中的隐藏关卡，但现在还进不去）。从草堆处爬上梯子来到一个大蚊子处，一点点小心翼翼地靠近，跳起抓住它的腿，来到上层。

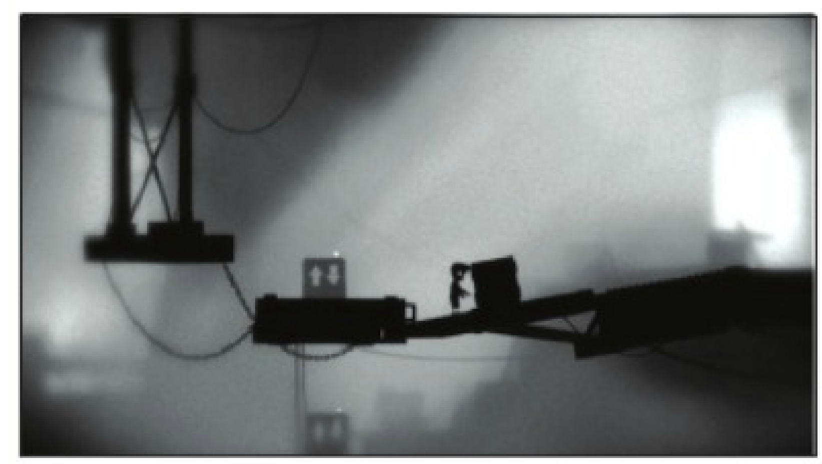
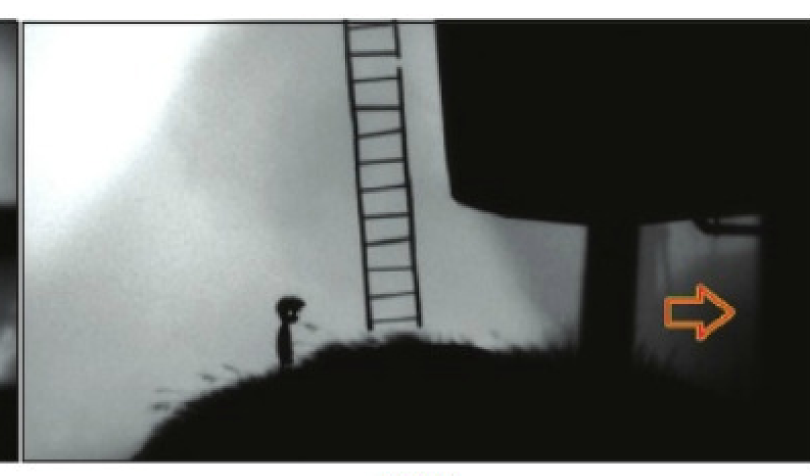

图22

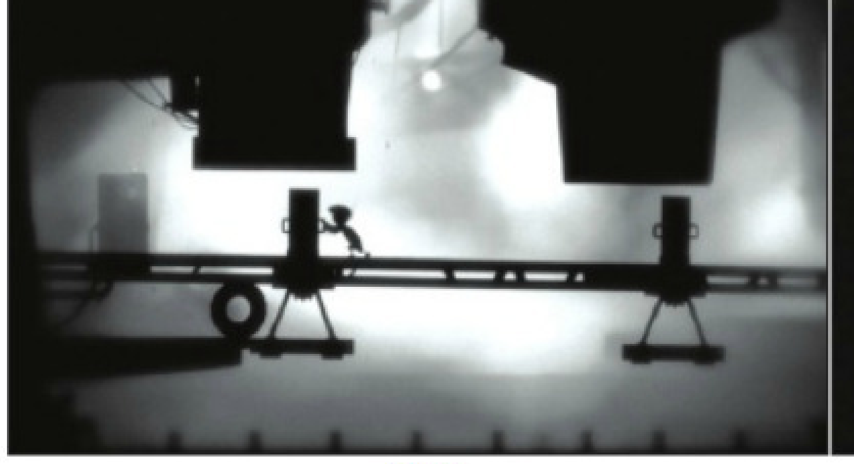
图23

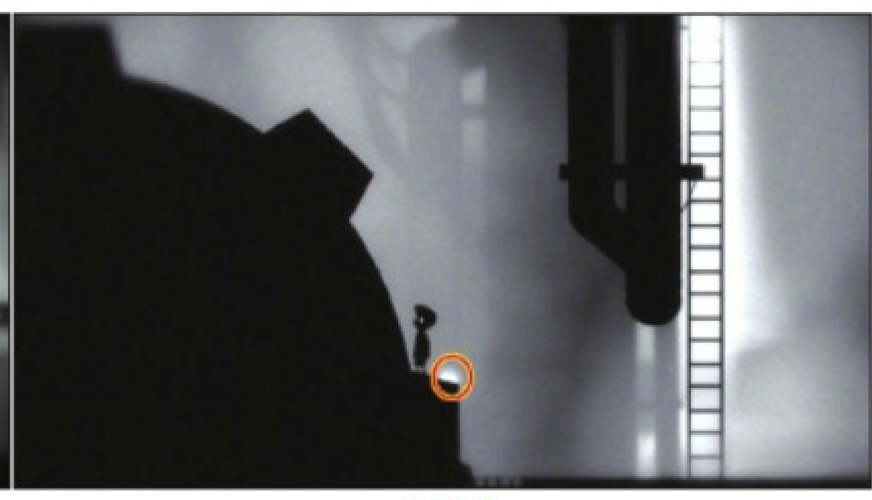

图24

第六段 旋转大齿轮（对应存档点27~29）

一路往上走到两个平台处，先把右边机器往左推，再打开左边的开关（**图25**），迅速用左边平台接住轮胎，再推送到右边平台，最后顺利从最右边路口掉下去。原路下去，把轮胎拉到最高点松手，让它做离心运动来回经过打开闸门的开关，把右边的箱子推下（推下后迅速后退，否则会被门挤死），把箱子推到右边跳上平台。先别急着扳动机关，此时往右跳上大齿轮，在齿轮下方会找到第六枚隐藏光蛋（**图26**）。从梯子返回把手处扳动把手，顺带把梯子上边的箱子推下来。齿轮开始旋转，把箱子推上齿轮，小男孩也跳上齿轮，会被齿轮带到右边，两个箱子也被带到了右边。而后把其中一个箱子推到最右边，另一个箱子压住地上机关，平台升起即可通过。

来到铁链处，先让铁链晃动起

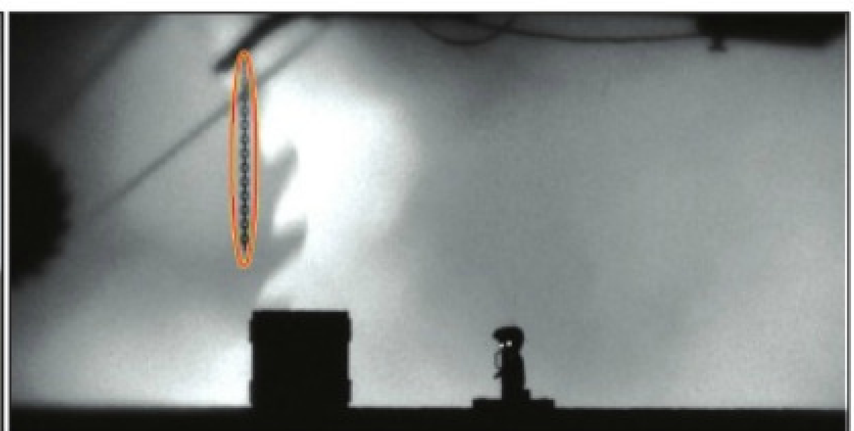

图25


图26

来再激活开关，荡到对岸，下去推动齿轮，旋转一周后沿着齿轮向上，来到磁铁机关处，利用磁铁把箱子固定在这个位置（**图27**），打开开关顺利通过铁门。

来到一个旋转开关处，把前面的箱子拖到铁链下（**图28**），打开旋转开关，场景开始旋转。跳上铁链，转过90度后跳上箱子，躲过齿轮来到下边。又是一处旋转开关，按下开关，此时会有箱子落下，推动箱子到右边跳上对岸（速度一定要快）。


图27


图28

往前走，看到一个很像小男孩姐姐的女人蹲在地上，可是又有精虫掉到头上，只好原路返回，来到灯光处折返。

第七段 无尽的黑暗（对应存档点30~32）

来到一处下压机关处，看准时机通过，来到传送带处，利用箱子让毛毛虫吃掉头上的精虫。这时在传送带上先把箱子往右推一点，爬上箱子看准时机往回跳，抓住下压机关边缘，等机关再次打开时迅速跳上机关左边梯子，即可得到第七枚隐藏光蛋（**图29**）。

扳动平台开关（要在齿轮最接近小男孩的时候扳动），利用齿轮翻转的惯性迅速跳上齿轮，再反跳上梯子，爬上平台来到一个带梯子的小车处。先别管小车，往前走，把前面的矿车拉到上边的扳手下边，然后返回移动梯子处，拉动小车，来回摆动后跳到左边打开开关，待平台上升后跳上小车，爬上梯子，来到高处平台（**图30**），跳起打开开关，此时落下刚好落在矿车上。

矿车开始启动，看到梯子爬上去，在平台上躲过齿轮，跳回到矿车上，来到前面有电的地方。不要直接跳上平台，先从矿车上下来，往后推，再迅速反跳上平台，快速往前走，否则会被电死。继续往右走又看到一个旋转开关，按下开关一直往右，迅速跳上梯子，不然会被石头压死。跳到对面平台会有箱子掉下来，此时站在箱子上借助微弱的光往左跳，爬上去再往右跳，就可以得到第八枚隐藏光蛋（**图31**）。下来把箱子往左推，垫在通电板上，从上边跳下来，踩在箱子上通过。

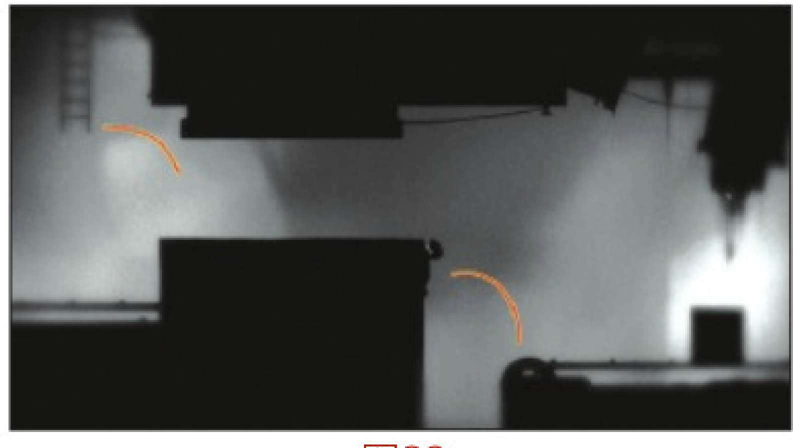
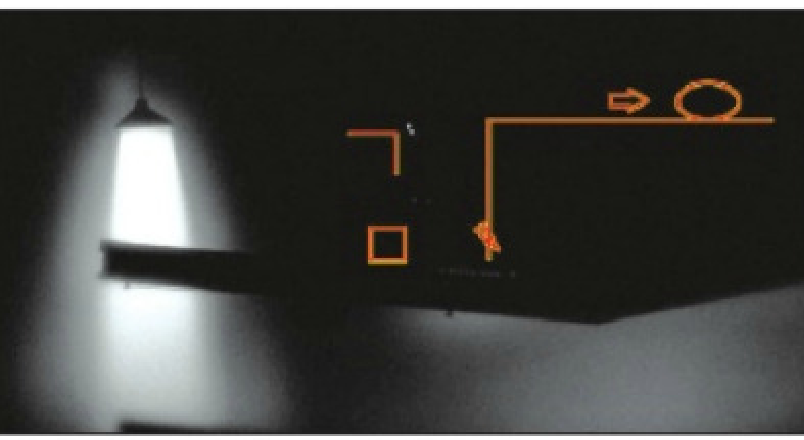

图29


图30


图31

第八段 自动机枪（对应存档点33~34）

一路往右，吸引上边的机枪把下边的打掉（**图32**）。继续往右，在尽头看到两个箱子（左边A右边B），把B推到最右侧（**图33**），然后迅速返回把A推到左侧，爬上去，此时B会触动磁力开关，A被吸上去了。当磁力消失的时候A会掉下来，再把A推到梯子下边爬上去，拉动第二个梯子会下滑。把B按照同样的方法推到最右边下滑触动机关，这时要迅速爬上梯子来到最左端把A箱子拖上来（**图34**）。拖到机关门下边，再从梯子下边再次拖动B触发开关，迅速爬上箱子A，此时会被吸上去，登上平台，安全通过来到电梯处。先别忙着打开开关，顺着边往下爬可见到第九枚隐藏光蛋（**图35**）。


图32

按下电梯开关，迅速跳上电梯，来到二层，打开电梯再次迅速跳上电梯（顶），吸引机枪打下空中的箱子，再把电梯降下来，把箱子推到电梯顶部，因为有箱子挡住，机枪打不到小男孩。此时往左跳，来到磁力机关处，把里面的箱子吸出来，向右推顶到机枪处，返回电梯上把箱子推下来往前，顶住机枪口。爬上梯子，利用翻转重力机关把两个箱子都推到最右边，排好（**图36**），在伸缩机关将要伸出的一刹那，启动反转重力机关，迅速越过伸缩机关。



图33

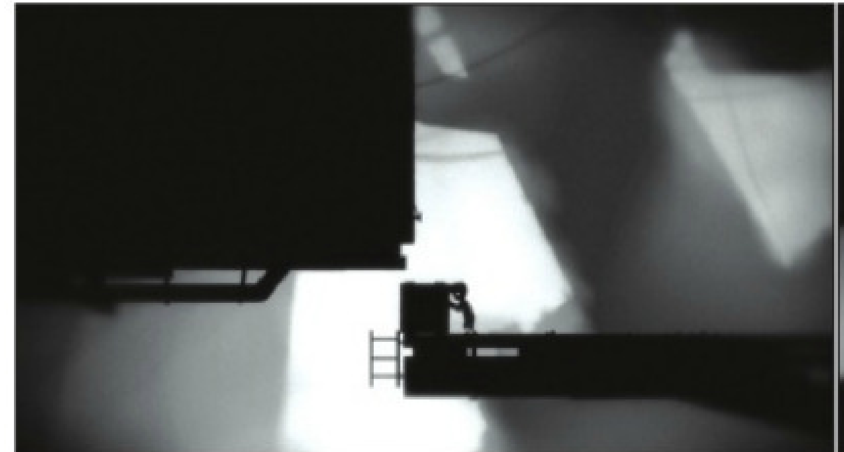
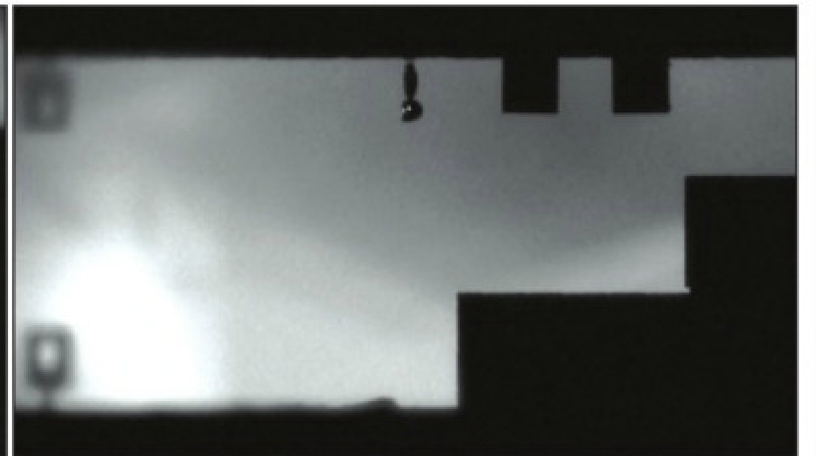
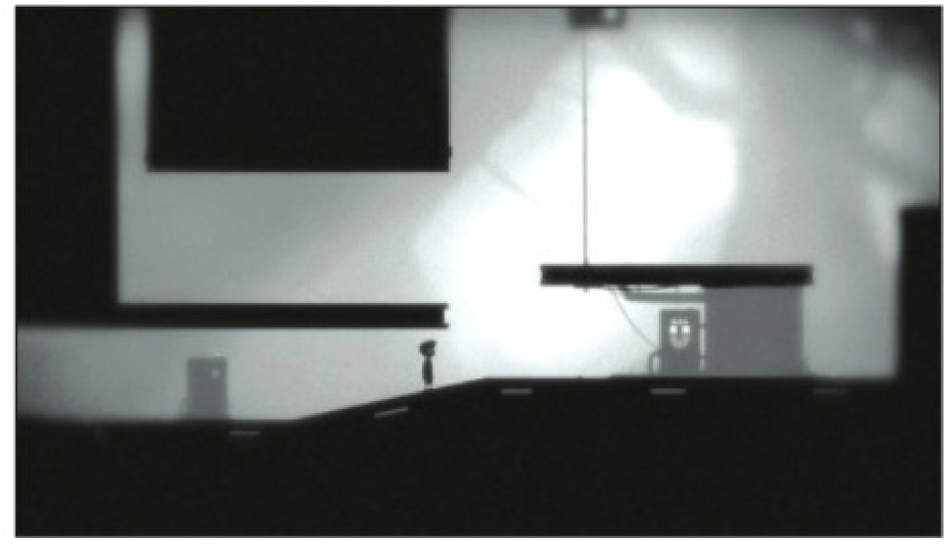

图34


图35

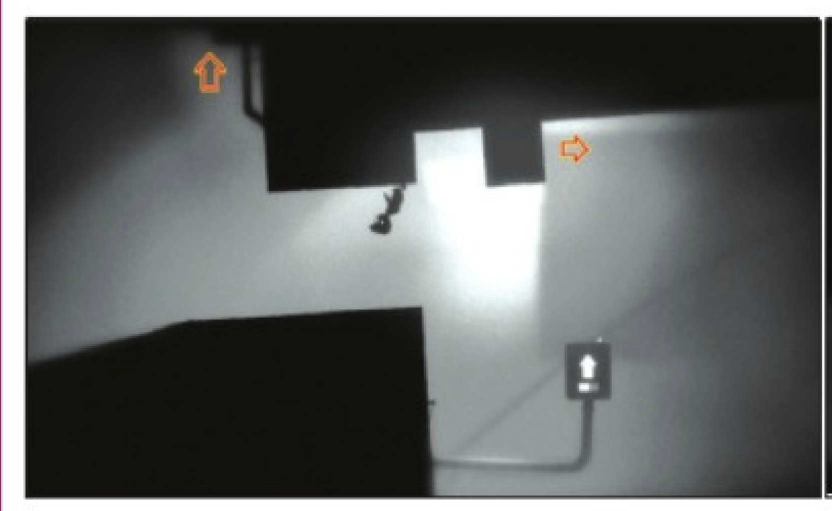

图36

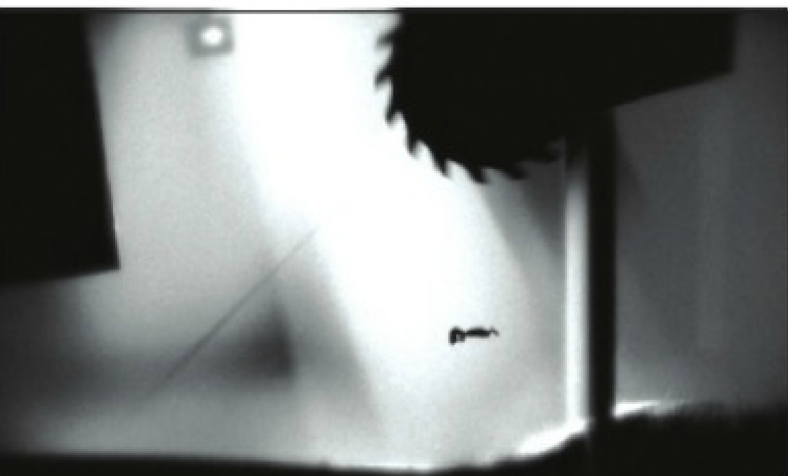
第九段 磁与重力的世界（对应存档点35~39）

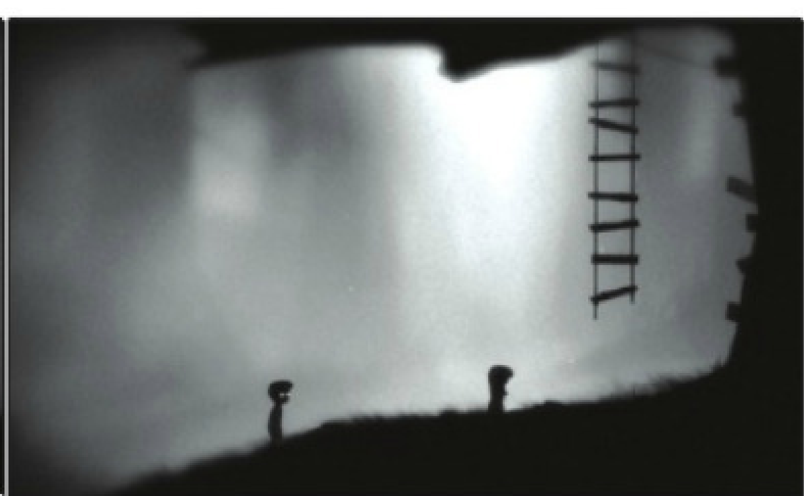
来到两块大磁铁处，先打开右边的开关，再回到左边（**图37**），断断续续地按开关（不能按住不动，开一下关一下交替），直到磁力把左边的磁铁吸上去，右边的磁铁没吸住还在下边，就可以通过了。


图37

接下来又遇到反转重力机关，先反转让绳子装置滑过来，快接近的时候再反转，因为惯性，小车会停一会，这时迅速抓住绳子，来到对岸，注意接近的时候要迅速跳下，否则会死得很惨。滑下斜坡跳到空中，启动反重力机关，躲避齿轮，迅速往上跑，再次启动反重力机关，小心带电字母。一路反转多次来到下边，又是反重力机关，启动后迅速往回走，可以找到本游戏最后一个荧光蛋（**图38**）。而后返回在空中多次开启反重力开关（大约三次，即可把箱子推到右边），爬上箱子，从右边爬上平台滑下斜坡，再开启反重力机关（要一气呵成，对操作要求较高）。此时的反重力装置会来回切换，要把握好时机，关闭磁铁，躲避机枪。一路来到大齿轮处，把握好时机跳到半空中，正好重力翻转的时候启动反重力装置，我们的主角最终突破那道屏障（**图39**）。至此，整个地狱之旅到达终点，小男孩见到了他的姐姐（**图40**），而此时她的姐姐正在挖坑，知道小男孩来了，突然一惊，游戏到此结束。


图38


图39


图40

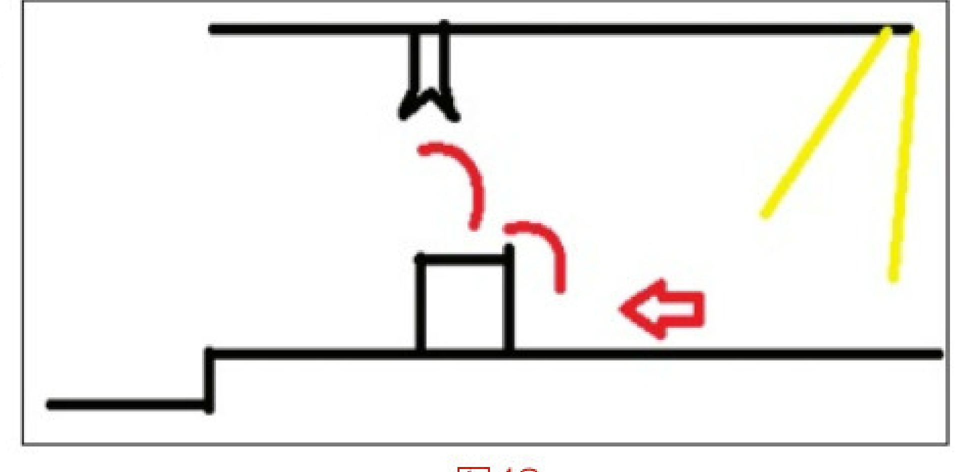
隐藏关卡：真正的地狱

还记得沿途收集的10枚隐藏光蛋吗？收集齐的话，就可以挑战令人绝望的隐藏关了，没玩过隐藏关的人不算真正的通关，玩过隐藏关，才知道黑暗是多么令人绝望！

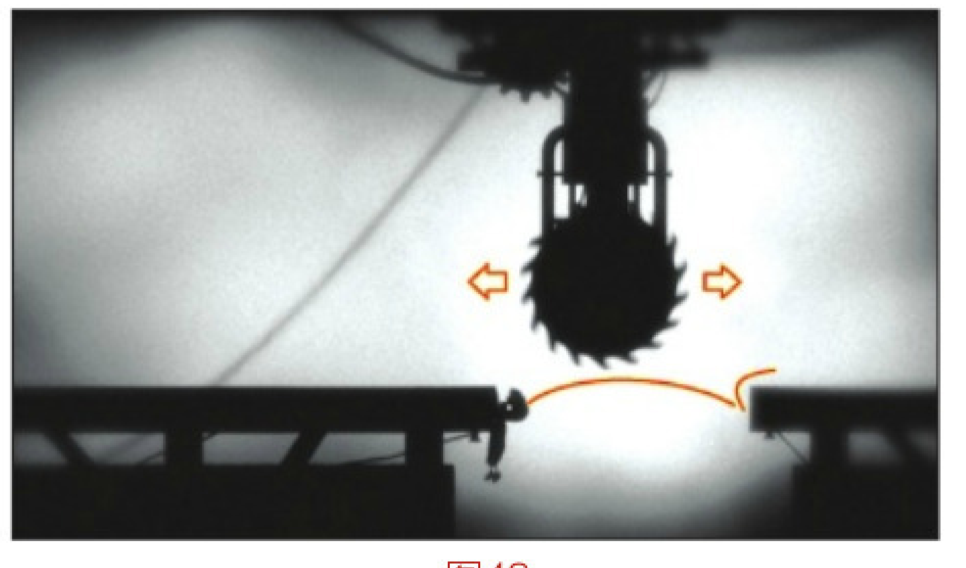
还记得取得第五枚隐藏光蛋时漆黑道路尽头的灯光吗？现在应该明白了吧，一枚隐藏光蛋对应一盏灯，集齐10枚隐藏光蛋后10盏灯都亮了（**图41**），右侧大门应声开启，刚一进入，大门立即关闭，周围漆黑一片，至此开始真正绝望的旅程。


图41

隐藏关充分考验玩家的听力和手脑的配合，往前走到微弱的灯光前，往前跳，因为下方有机枪，走到前面听到毛毛虫咔嚓嚓的声音，记住它的位置，果然没走两步烦人的精虫又掉到头上了。往回走，此时减慢速度，推着黑暗中的箱子前进，听到咔嚓声时爬上箱子，往左上角跳，毛毛虫就会吃掉精虫（**图42**），如果不行就来回多试两次。


图42

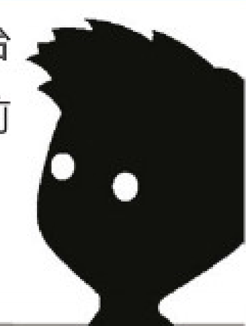
成功摆脱精虫后往右走到一处灯光处，跳下，此时枪声响起，打碎探照灯，一定要等枪声停止再往上爬，躲过另一挺机枪继续往上爬，到达左边平台处，遇到悬挂齿轮。往左挂在平台边边缘，看准时机再跳到左边平台不要动，此时齿轮会迅速回来（**图43**）。小心爬上平台通过，往左来到两个小的悬挂齿轮组成的移动平台处，在飞溅的火花处可以隐约看到移动平台。爬上左侧平台，再跳上移动的平台，小心躲过齿轮，根据光亮的瞬间，找准时机攀上右边平台。往右走，来到一个升降巨型齿轮处，仔细听，分辨升起和降落的声音，在升到最高点时通过。


图43

接下来往右走，在漆黑一片中还有两个齿轮，因为都在黑暗中，要完全靠听觉。小心通过后，来到一个滚轮胎的下坡处，当着火的轮胎下落时跟着往下走，借着火光跳起躲过后面一个落物，跳过小河。

经过漆黑通道，来到一个齿轮通道，跳起落地后迅速往前跳，很容易躲过齿轮。下滑到平地后，又是一处听声音辨别地上齿轮远近的机关，借助微弱的灯光，跳过齿轮，通过后前面又是同样的机关，只不过你跳起的时候上边的灯泡灭了，所以要站在上边，等地面齿轮将离去的时候跳下去，通过。

再往前更绝望了，这次连灯泡都没有了，又是摸黑跳过齿轮，还好地形和前面的一样，齿轮在下边一层台阶，通过后看到一个发光蛋，踩破后两个机枪顿时开始移动开火，你就保持在两个火力点中间。跳过小坑后前面的路凹凸不平，看子弹火花找地面位置，跳过小坑，期间要爬过小坡，还有梯子，最后看准时机坐上电梯，离开这个可怕的比地狱还要地狱的隐藏关卡。



LIMBO 后记：什么是地狱的边境？

游戏通关了，我们可以发现该作将细节专注在解谜过程和画面呈现上，谜题巧妙的设计令人拍案叫绝，你会满足于解开每一道谜题的成就感。独特的美学营造出引人入胜的气氛，激起你探索这个世界的欲望。但是这个游戏的结局似乎来得太突然，因而大部分人都完全没有搞懂游戏想要表达的意义！

也许正是这么一个没有一句台词的游戏，含糊不清的世界观，也恰恰给了我们充分的想像空间，那么让我们来深入探讨一下该作。

首先说一下Steam销售平台上关于LIMBO的介绍，只有这么简单的一句话：“Uncertain of his sister's fate, a boy enters LIMBO...（男孩担心姐姐的命运，从而进入地狱边缘）”至于男孩为什么会到LIMBO，怎么到达LIMBO的，一概不知，唯一知道的是男孩进入LIMBO是来找女孩的。

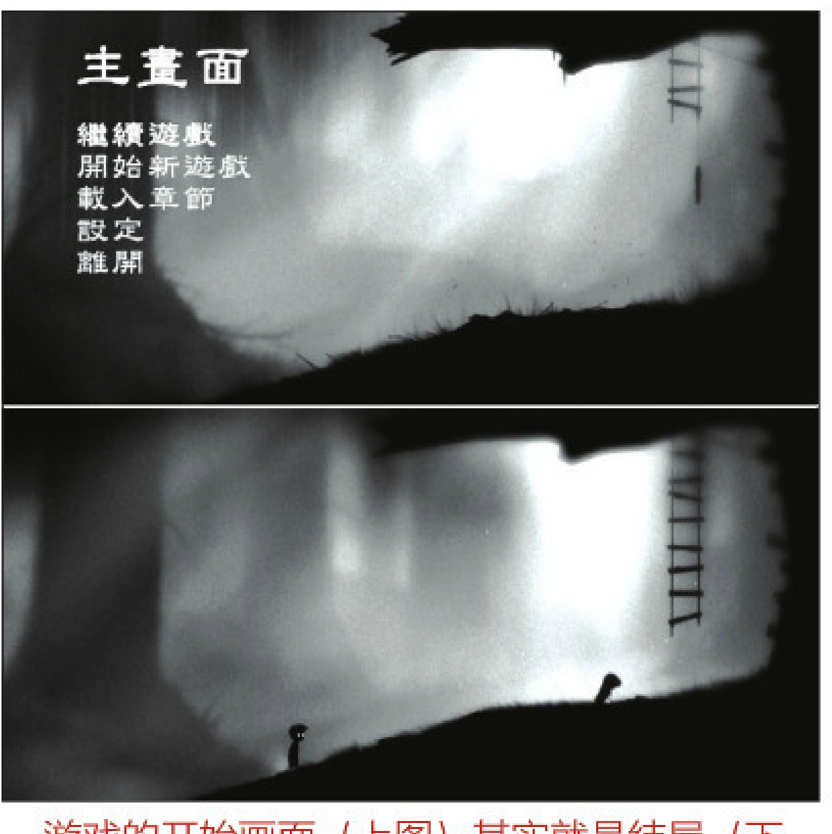
看来要解释清楚剧情首先要弄懂LIMBO的含义，LIMBO这个词汇出自宗教术语。天主教和基督教都强调“信耶稣得永生”。人要领受耶稣替人赎罪而死的恩典，才能洗清原罪，进入天国。那么，没有机会信耶稣的人怎么办？在公元前生活的人，包括苏格拉底、荷马这些人，都没有机会信耶稣，是否都该下地狱呢？为了处理这个问题，天主教创造了LIMBO这个词，代表这种人的灵魂暂时的归宿，在那里等待救世主降临拯救他们。在但丁的《神曲》中，把LIMBO摆在地狱的最外围，荷马、苏格拉底等古圣先贤都在里面，他们同样永远没有升入天堂的希望。比那些因为犯了错而在炼狱（Purgatory）中受折磨的灵魂还惨，因为那些灵魂最终还是可以升天的。

综上所述，说白了LIMBO代表的是一个三不管地带（上不了天堂下不了地狱），或是一种妾身未明的状态。因此游戏中的LIMBO我感觉最恰当的解释就是：潜意识！一种处于弥留之际边缘的潜意识。

关于这对姐弟是如何来到LIMBO的，每个人都有自己的看法，如果按照上边的解释来说，就是女孩死后去了地狱，而她的弟弟也随后死去，但因为他们还小的原因，没有信仰，因此他们都来到地狱的边缘。两人因为是一前一后死的，所以男孩开始了一段冒险历程，最后找到了他的姐姐。至于有人会提出疑问，说男孩也许是来救姐姐的，男孩其实没死？其实这个答案是确定的，两人肯定是死了，因为开始画面有一前一后两团苍蝇，就是他们尸体腐化后引来的，在游戏过程中没有任何对话，说明死人无法开口说话，黑色的背景处处透露出死亡的气息，无尽的深渊比喻地狱，阳光比喻天堂，从而恰恰体现出两人所处的“地狱边缘”这个异样的地方。而最后穿透的那层屏障代表什么呢？这层屏障的含义很多，有人认为代表地狱之门，男孩经历种种磨难穿过地狱的边缘到达地狱和他姐姐团聚。我个人认为它代表着现实世界发生的事情，那声清脆撞破玻璃的声音和慢动作，就像是车祸碰撞穿出玻璃时的情况——不幸的车祸导致姐姐先走一步，弟弟在弥留之际进入到潜意识中，而潜意识非常混乱（游戏中姐姐出现了一次，但是因为精虫的干扰没能接近，恰恰体现了混乱这一点）。男孩心中各种事物都表现了出来，平原、树木代表安静和平静，蜘蛛代表恐惧。残暴的野人和路上可以看到被吊死或囚禁的人，还有捕兽夹铁夹，代表阴暗和血腥。机械工厂的齿轮、铁架、机械手臂、水道管代表烦躁不安……

男孩要进入地狱，就要先经过这些潜意识组成的世界，现实与地狱的夹缝，Limbo就是用来连接地狱与现实的，这个过程也许在现实中只有几秒钟，但在潜意识里就是几小时，所经历的场景就是男孩的各种感觉被放大的产物，也许整个故事就是讲述男孩在死亡一瞬间的感觉，死后穿过地狱的边缘来到地狱与姐姐相聚。加上前面的宗教色彩，也许这个故事讲述的就是一个救赎的故事——男孩和女孩死后，女孩在地狱看不到男孩，在天梯边上哭泣，等待男孩一起爬天梯，男孩因为不信仰宗教的原因，死后来到地狱的边缘，由一开始的平静森林，到进入喧闹的机械工厂，经过种种磨难，再次回到平静森林，见到女孩，其实就是一个自我救赎的故事。

还有一种说法就是，这是一款风格仿《寂静岭》的惊悚类动作类解谜游戏，如果你开大声音仔细听，会发现游戏里的背景音乐和寂静岭一样，而且画面有雪花点。游戏主角活动的区域就是结尾那个女孩用意念力创造的梦境（里世界），里面的机关和怪物就是我们日常生活（表世界）所能碰到的各种来自人类或自然界的威胁的具象化表现形式。当然，这只是一款2D横版过关动作解谜游戏，惊悚力肯定比《寂静岭》差很多。其实就是男孩从那个女孩意念力创造的“里世界”回到了“表世界”——赞同此观点的玩家可能会就此开始他的“寂静岭”之旅，尽管那个会更加黑暗恐怖。P



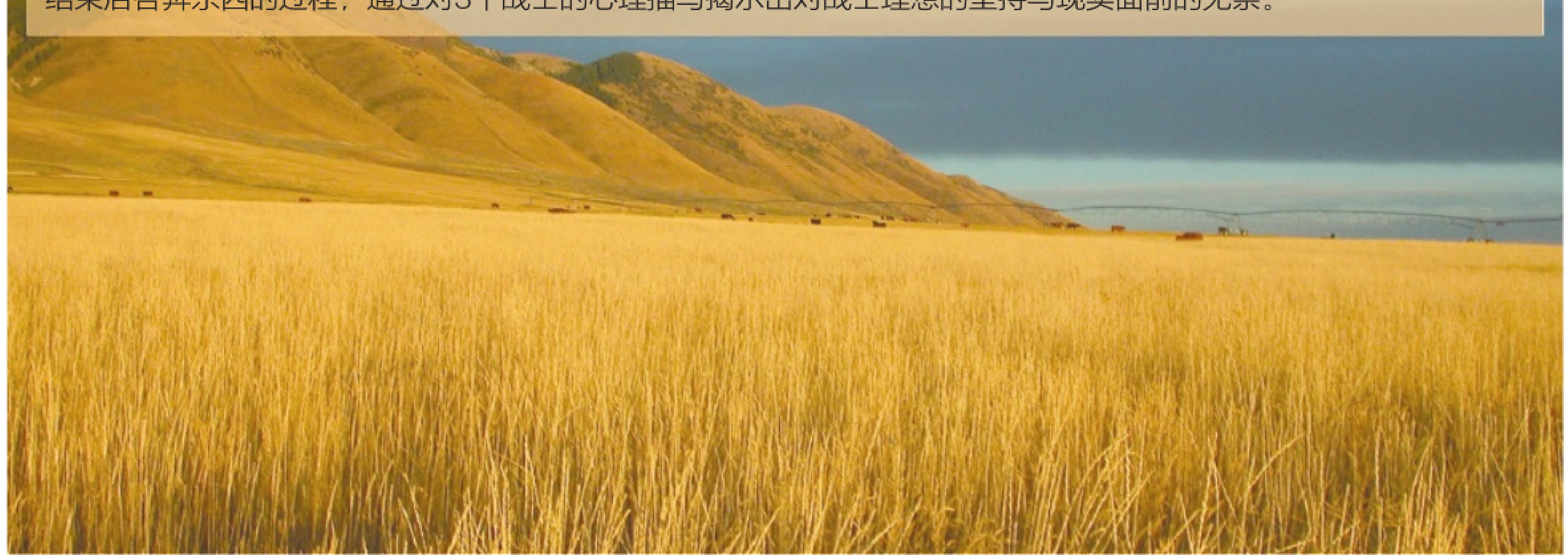
游戏的开始画面（上图）其实就是结局（下图），区别在于结局时主角已得到了救赎，所以右侧的天梯是完整的

林晓：“游戏剧场”栏目精心打造的“山口山”系列《魔兽世界》同人小说专辑已经出版，你见到了吗？读了吗？专辑第一本《宅十三》中的4位作者，有时右逝、阿飞、张克伟和都书之人，你熟悉他们吗？有时右逝的《如果宅》，可是游戏宅男宅女的推崇之作，还上了图书排行榜。阿飞是大软的老人，《三国游侠传》开创了穿越历史的新模式，至今还被人津津乐道。另外两位大家可能不熟悉，剧场将在今后几期中一一介绍。



本期给大家介绍的是张克伟，专辑中收录的是他的中篇小说《流淌在艾泽拉斯的似水年华》。这篇小说将作者6年来的魔兽经历化成字句，一事一事娓娓道来，回顾中浮光掠影的，不仅仅是魔兽中的喜怒哀乐，更是成长岁月中的酸甜苦辣。这是为所有魔兽众谱写的回忆之曲。

张克伟至今所写的小说，都与魔兽有关。下面推荐给大家的这篇小说，以高图斯的两个梦（奥特兰克山脉的战役、奥格瑞玛的分别）为主线索，阐述了高图斯、沙尔雷和科尔3个兽人老兵在奥特兰克山山脉并肩战斗直至战争结束后各奔东西的过程，通过对3个战士的心理描写揭示出对战士理想的坚持与现实面前的无奈。



高图斯的梦境

■山东 张克伟

奥特兰克山脉的雪好像从来没有停歇过，站在哨高塔向远方眺望，涌入视野的只有铺天盖地的冰雪，道路、山坡和桥梁都被染成白色，杉树上落满了厚厚的积雪，就连偶尔在杉树丛间跑过的松鼠也是白色的。不过长年累月的白雪倒是成为了雪白的霜狼最天然的保护色，他们敏捷地奔跑在杉树丛间，灵活地跃过一道道障碍，躲开每一个雷矛侦察兵的视线，充当着部落斥候的角色，不断地向大部队报告着雷矛军队的行踪，关键时候甚至能够给雷矛的矮子们以突然袭击，用锋利的牙齿撕开他们古铜色的皮肤，鲜血顺着雪白的獠牙滴落，在雪地上变幻成一幅令人心旷神怡的血色图案。

此时，沙尔雷正像个疯子一样挥舞着两把黎明战斧在征战平原东冲西突，科尔手执一杆冰刺长矛，或挑或刺，雪白的长矛此时已经失去了它本来的颜色，被鲜血染红的矛头在冰天雪地中煞是显眼。雷矛军队在我们强大的攻势下节节败退，跟在沙尔雷身后的士兵及时的围追堵截着每一个仓皇逃窜的矮子们，而我此时正追赶一个向石炉碉堡方向逃跑的法师。想跑？先问问老子手里的剑愿不愿意吧！

奇怪的是，就在我眼前不远的法师靠近碉堡后突然失去了踪影，我疑惑地停下脚步，长剑当胸，拉开架势，等待法师的现身。而此时杀红眼的沙尔雷也已经旋风斩到了石炉碉堡之下，逐渐从嗜血的狂暴中平静下来，他抬手抹了一把额头上的鲜血，紧紧地握住手中的两把战斧，慢慢地移动着脚步，警惕地环顾四周。而我也疑惑地望着远处山坡上对杀戮视若无睹正在啃着树皮的山羊，毫无疑问，我们已经远离了大部队，除了隐隐约约的喊杀声，耳边全是呼呼的风声和我们俩浑浊的呼吸声，如此安静，安静到让我有一种毛骨悚然的感觉。

“高图斯，老实说我很讨厌这种感觉！”沙尔雷低声嘟囔着，“这让我想起在敦霍尔德的日子……”

“行了老兄，闭上嘴吧，我感觉有什么事情要发生了。”刺骨的寒风和漫天的飞雪已经将粘在我身上的鲜血冻成了冰块，身边的石炉碉堡散发着不祥的气息，可又说不出来到底是哪里不对劲，难道这里面另有…

破空传来的羽箭声伴随着沙尔雷的一声狂吼打断了我的思路，我一下

子紧张了起来，扭过头去，山坡上的一支猎人小队立即闯入了我的视野，信号弹在白昼腾空而起，虽没有绚丽的色彩却有着尖锐的爆鸣声，拖曳着即将熄灭的焰火落在了我们身边，埋伏在碉堡内部的2个法师像幽灵一样突然现身。

危机就这样来临了。

"糟糕，我们中埋伏了！"我暗自叫苦。

"来吧！联盟的渣滓们，你们的骨头会成为我手腕上最完美的饰品！"沙尔雷一只斧子格挡着迎面射来的羽箭，另一只斧子不停地挥向靠近身边的法师。

我以迅雷不及掩耳之势扑向离我最近的那个法师，当他的寒冰箭还没有开始施放时，利剑已经穿透了他的胸膛，法师颤抖的双手中耀眼的白色光芒跟他的眼神一起逐渐变得暗淡，温热的血液从胸口喷溅而出，还没等我拔出长剑，另一个法师的火球已经结结实实地打在我的后背，撕心裂肺的灼痛和头晕目眩让我矫健的脚步变得踉跄，但这点疼痛对每一个战士来说似乎又算不上什么，当下一个火球打在我身上时，我的拦截打断了他正在施放的冰箭，一剑封喉。看着他的身躯像被暴风雨打落的风筝一般缓缓落地，扑倒在雪地上的声音忽然让我有了一种如痴如醉的感觉，这种感觉，像我的父亲曾跟我说过的，这是一种……杀戮的快感？

"到我后面来，你这蠢货又在想什么！！！"沙尔雷一把将我拉到身后，此时我才发现，他已经身中数箭，更要命的是我看见了一支穿胸而过的箭头，他踉跄着脚步却又拼命抵挡着身边的敌人，还活着的两个猎人保持着一左一右的队形很聪明的与我们保持着距离，连珠箭不停地射出，竭力抵挡的我俩已经完全处在被动挨打的境地，当我胡乱地像风一般挥舞长剑格挡乱箭时，一阵劲风袭来，只感觉右手虎口一麻，当啷一声，长剑被击落在地。我俯身去捡，看着地上断成两截的剑，不禁怒火中烧。刚拣起断剑，肩膀却又被击中，钻心的疼痛阵阵袭来，沙尔雷拼尽全力将一把斧子向敌人掷过去，却被他们轻松的躲开了，我正准备拼劲全力冲锋一次，只听沙尔雷一声惨叫，手捂胸口像被砍断的树干一样轰然倒地，我分明看见了前方猎人脸上闪过的一丝狞笑……

"沙尔雷，高图斯能与你一起死在战场上，是我最大的荣耀！"我心中已有必死的决心，手执残剑，艰难地向前方前进。

忽然，前方一道耀眼的白光闪过，一杆冰刺长矛从左边猎人的脖子穿过，又准确地扎进了右边猎人的脖子，两个猎人手中的强弩一下子摔在了地上，脸上还带着来不及收敛的笑容同时闷声倒地。

是科尔，我们的老伙计。

我和科尔拼尽全力把沙尔雷从雪地里挖出来，把他架在两人中间，立即朝着征战平原的方向奔去，我艰难地挪动脚步，从前额流下的鲜血糊住了我的双眼，一直流进我的嘴里，只是感觉越来越累，身体仿佛已经没有了重量，轻飘飘的能飞起来。旁边科尔焦急的呼叫在我耳中越来越模糊，我的脚步已经东倒西歪，只是凭借意识死命的把沙尔雷软塌塌的胳膊搭在肩膀上，不知道还有多远……

我下意识地一抬头，似乎看见有个人站在前面不远处，正想细看一下，隐约听见一阵急促的抽箭声，我的胸口一阵疼痛，毫无疑问中箭了，我身上猛地一沉，沙尔雷整个压到我身上来了，科尔？科尔干什么去了？我立即放下沙尔雷，准备拼死一战，突然，我的右眼一黑，一股深入骨髓的疼痛排山倒海的向我袭过来，"不！！！！"我大喊一声，随之失去了知觉。

"不！！！"

我大喊一声，猛地翻身坐起，拿起手边的断剑，用尽全身力气向前后左右胡乱的挥舞着……

"哼，可怜的高图斯，可笑的独眼龙，今晚上你是第二次发疯了，我说你脑子里是不是真有毛病了。"睡在房屋另一边的沙尔雷一脸鄙夷地看着我。

哦，我长舒了一口气，还是个梦，摸着黑色眼罩下空空如也的右眼，我还是不由自主地想起了3年前奥特兰克山脉的那场厮杀，那个被我一剑穿胸的法师，那个被我一剑封喉摇摆着身躯缓缓落地的法师，当然，还有那个一箭射穿我右眼的猎人，我都铭刻在心，独眼龙，是沙尔雷给我的称号，我每次都想要不是我和科尔拼死把他从雪堆里扒出来，他早就变成冻僵的尸体了，独眼龙？总比死了的好！

"你看，我身上的伤疤至少有一半是你给我留下的。"沙尔雷展示着胳膊上、大腿上的伤痕给我看，的确，那些伤疤都比较新，多半是我在睡梦中给他留下的，对此我只能表示遗憾。

"我出去走走，免得睡着了再给你添几道新的伤疤。"我披上衣服，朝门外走去。

"随你的便，独眼龙……"沙尔雷嘟囔着又睡了。

奥格瑞玛的深夜是安详的，白天的喧嚣和烦躁已经消失得无影无踪，蓝色的天幕上布满星辰，清冷的光辉笼罩着整个城市。我沿着小路漫无目



的地走着，那些小贩们终于去休息了，气温也随着月亮的升起而逐渐降低，变得非常惬意，商铺基本上打烊了，大家都沉浸在临睡前的幸福中，附魔店和草药店的老板在眉飞色舞地数钱，他们的丑老婆在一边看着，铁匠铺也准备收工了，劳累了一天的铁匠和技师静静地收拾着工具，就连乌烟瘴气的暗影裂口里也没有了白天的喧闹，术士和盗贼的导师们小声争论着谁的徒弟更出色。时不时从各处传来的阵阵狗叫愈发显得一片和谐。

我一屁股坐在暗影裂口，一队骑兵从我身边疾驰而过，慷慨地赐予我满头满脸灰尘，望着他们远去的身影，我想起了我的老伙计——科尔。

奥特兰克山脉的战事一结束，我们一起回到了奥格瑞玛，当我准备好好休息一阵时，他却在回城的当天晚上奔赴遥远的东瘟疫之地，因为他父亲率领的天灾调查队伍在那里已经半年多没有消息了，经酋长同意后，他带领战斗分队急匆匆地走了，甚至没来得及跟我们告别，正当我跟沙尔雷悲观地想可能又要失去他的消息时，来自天灾战场的消息很快传来：科尔率领的战斗分队绝大多数都倒在了考林路口，幸存下来的科尔终于找到了父亲，但当他看见自己的父亲和昔日的战友目露凶光挥舞着武器一起向自己杀过来时，他钢铁一般的意志再也支撑不起他重新回到战场上的信念了，于是，带着临阵逃脱罪名，他被押回了奥格瑞玛，酋长看着面前浑身伤痕累累又满脸悲伤、惶恐和茫然的战士，只是叹了口气，便令他去剃刀岭一带负责防务了，从此科尔便成为了一名狼骑兵。

而沙尔雷的爹还活着，并且给他谋了一个“奥格瑞玛护卫长”的官职，就相当于城管大队长吧，我总是这么称呼。

不过我觉得跟这个城管大队长一起喝酒还是不错的，最起码不用我掏钱。

天亮了，又是一天，继续重复着昨天的故事。

“前几天跟你说的那个差使你干不干？想好了没有？”沙尔雷嘴里塞满了鸡翅膀，嘟嘟囔囔的说。

“你说什么？差使？就是那个，跟在你后边给你扛斧子啊？”我喝了一口矮人烈酒，我对这种酒比较感兴趣。

“那叫护卫！”沙尔雷在争辩，把一块鸡骨头从嘴里抠出来扔在桌子上。

“哦，我看算了吧，我不想做城管，更不想做你的什么……护卫，省点劲喝酒吧！”我长叹一口气，“这不是我想要的生活，我想去一个遥远的地方……”

“噗……”沙尔雷一口酒喷在了我身上，一边咳嗽着一边挥着手示意他不是故意的。等到我擦干净了脸，他开始教训我：“遥远的地方？你要像跟我们一起长大的科尔一样，到剃刀岭做一辈子巡逻的狼骑兵么？”

“好了好了，你不要提他了，上次执行任务时我见过他好几次，”我又咽下一口酒，“他在那过得并不好。”

“这你已经说过很多次了，作为他的兄弟，我也不愿意这样。但是……”

“好了。”我及时打断了大队长的话。“每个经受过足够多磨练的战士，当他能独当一面时，总会被派到遥远的地方去执行任务，像科尔那样的，经历过天灾战争的战士，仿佛奥格瑞玛已经忘记他了，但是，假如没有他，剃刀岭人类的威胁将永远不会被发现，那部落和联盟又将面临一场灾难了，这是战士的责任，也是荣耀。”

“哦，这我明白，战士永远要冲在队伍的最前面，要不惜用生命来保护身边的战友和身后的家园。”沙尔雷好像在喃喃自语。

“很高兴你还没有忘记这些。”我拍着他的肩膀，“我们是战士，我们要付出自己的生命来维护这个称号。”

我们照例聊到很晚，一直到酒馆的伙计把我拍醒。当然是把我拍醒，他们怎么敢把城管大队长拍醒？我揉着太阳穴，一阵头疼袭来。我把不省人事的沙尔雷弄起来，从他兜里掏出钱来结账，刚把钱递过去，那小伙计一阵哆嗦，“算……算了，老……老板说这是我们请沙尔雷大人的……”

我自嘲地笑了一下，做城管就是好，在城里下馆子都不用掏钱。

沙尔雷居然醉了？我可是头一次见到！况且他像头死猪一样沉！我背着他慢慢往回走，沙尔雷开始在喃喃自语，一会是科尔，一会又是德雷克塔尔，一会要人冲上大桥……战士都是好战士，只不过好的环境、安逸的环境大家都向往，这种环境太容易让人放松了。我叹了口气，给沙尔雷脱了鞋子，让他躺倒在床上，我一屁股坐在了地上，终于可以休息了。

沙尔雷还在喃喃自语，手还在挥舞着，肥胖的身躯颤抖着。

我笑了，从怀里掏出一封信，默默地看着，其实我已经看过很多次了，上面的内容我几乎能背下来了。

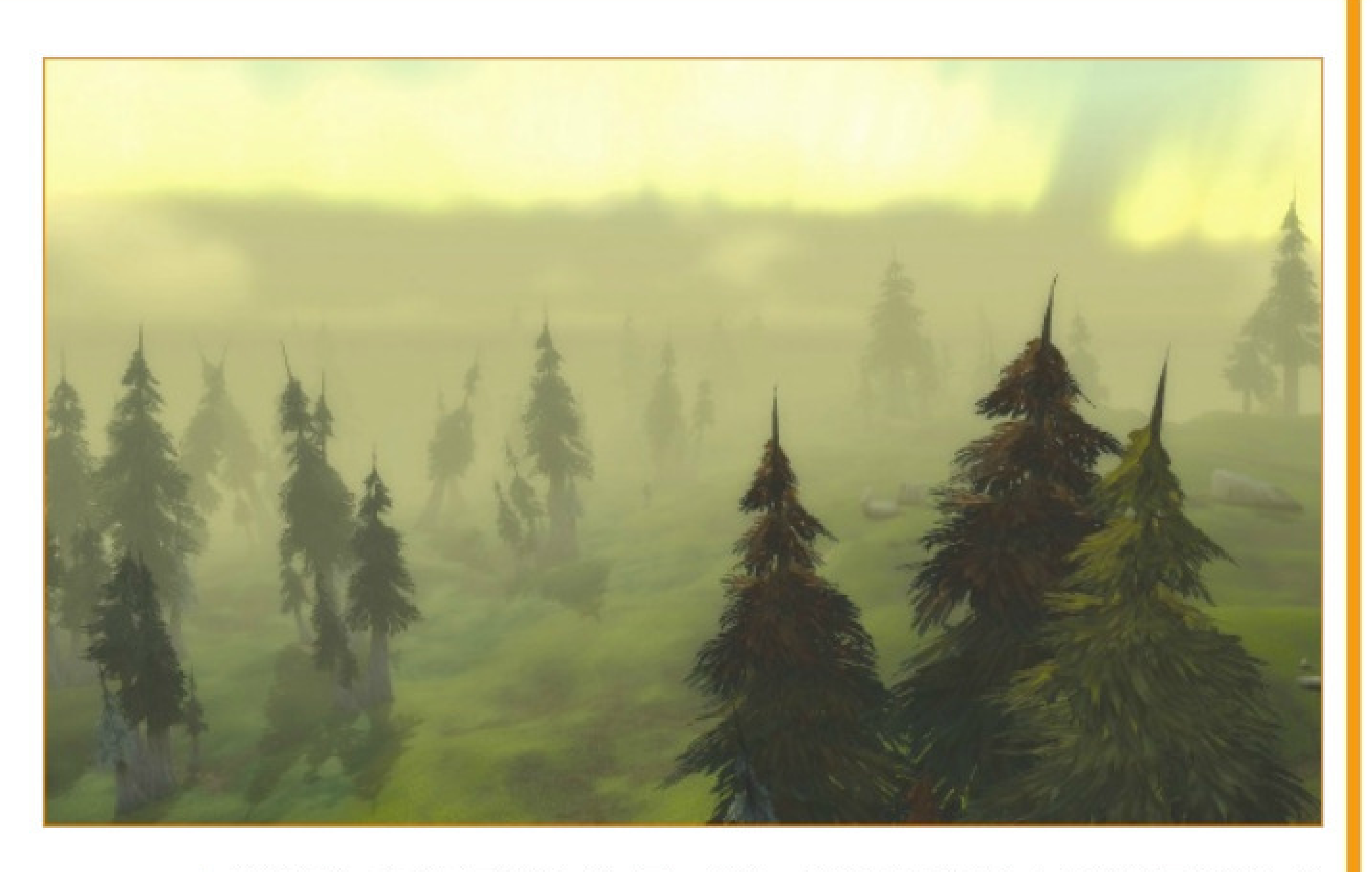
“老伙计，一直没跟你说，我要离开这里了。”

刚说了一句话我就觉得口渴了，环顾四周想找些水喝，找了半天只发现污迹斑斑的桌子上还有半瓶朗姆酒，我舔了舔干裂的嘴唇，只好起身把那瓶酒拿在手里，权当是水吧。

“你可能要问我去哪里了，好吧，我告诉你，这次我去的地方很



遥远，比剃刀岭远多了，在另一块大陆，那个地方叫做荒芜之地。”我又咽下一口酒，重新坐到地上。“酋长根据情报，黑石塔可能还有残余的兽人，我要去那里建立前沿哨所了，据说，黑石塔里有酋长最不希望见到的人，”我又吞下一口酒，“怎么说呢，我去了，就不知道自己什么时候回来，甚至，能不能活着回来我也不知道，呃，我的老伙计，我本来想去找科尔聊聊，但当我到达剃刀岭的时候，他恰好去试炼谷巡逻了，1天后才回来，我只能不辞而别了。也许，今天就是咱们最后一次痛饮了，老伙计！”我有些说不清楚了。



我站起身，看了一眼已经安静下来的老朋友，“其实我早应该跟你说这件事情了，可你一直忙着给我找所谓的工作，我怎么好意思跟你说我又要走了？只好一直瞒着你。况且，我真的不确定我还能活着回来，所以……原谅我以这样的方式跟你告别吧！”我艰难地转过身，打开门走了出去。

黑暗中，沙尔雷睁开了眼睛，两行泪从眼窝里流出。

“兄弟，我怎么会不知道这件事情呢？你以为我这奥格瑞玛治安头目只会喝酒么？酋长已经跟我说过这件事情了。我这些天一直在为你找份差使，就是想让你能留下来，你说的那个地方实在太凶险了。可是我知道留不住你，我真的就留不住一个兄弟，我身边已经没有一个兄弟了！”他痛苦地坐起身，垂下头，捂住了胸膛。

“我身边已经没有一个兄弟了！”

我猛地起身坐起，呃，又是一个梦。瞭望塔上房屋的木门被风吹开了，寒风夹杂着沙土不停地涌进这间小小的房屋，近于朽烂的木门吱吱呀呀的来回晃荡着，我从枕头底下抽出断剑，走出了房门。天还没放亮，远山尽头的天空泛着灰蒙蒙的颜色，残月被一片云彩裹在了天幕的另一边，凄凄惨惨的散发出惨白的光芒，倾洒在这片荒芜之地上。

瞭望塔下，营地旁边的篝火还在熊熊燃烧着，几个洛丹伦来的法师在那窃窃私语，不知道搞什么名堂，小铁匠还没有开工，正躺在他的铁毡上打着呼噜，旁边未淬火的刀剑和一堆一堆沾满尘土的秘银锭胡乱地摆放着，萨特拉克独自坐在篝火的另一旁，紧紧裹着身上破烂不堪的斗篷，这个老兵一直沉默不语。火堆里被烧的爆裂的木头发出噼噼啪啪的声音，崩飞的火屑落到他身上，直至火苗熄灭，他也无动于衷，唯一的动作是扭头向路口看一下，毫无疑问他是在等正巡逻的另外两人回来，这样的生活日复一日，年复一年，想来已经有3年了……

又是一个3年？我不禁有些愕然。时间永远是最完美的猎手，在不经意间猎杀着每一个人的青春。我摸了一下戴在右眼上的黑色眼罩，又想起了沙尔雷，想起了科尔，我甚至觉得科尔已经被遗忘在了剃刀岭。

可如今，我觉得我也被遗忘在了这里，这个更加遥远的地方：荒芜之地，卡加斯。我孤守着黑石塔，已经守了3年，3年的时间已经磨平了驻守在这里的每一名士兵的脾气，这里没有亲人，没有战友，没有任何来自家乡的消息。黑石塔里到底有什么秘密？我们驻守在这里到底有什么价值？我还还要在这里呆多久？

没有人回答我，即使是在梦境中我也无从知晓。

也许有一天，我也会出现在沙尔雷、科尔的梦境里，我也会让他们俩念念不忘。

看似没心没肺整天就知道喝酒的沙尔雷，也许会躲在奥格瑞玛一个僻静的角落，就那么坐在那莫名其妙地发呆，会在一个雪花飞舞的寒冷天气里，独自一人拎着瓶酒走到城外的怒水河边嘟嘟囔囔，骂高图斯不识好歹非要去什么荒芜之地，骂科尔像个被抽走灵魂的只知道巡逻的行尸走肉，而后悄悄擦掉眼泪，捧一把河水擦擦脸，在下一秒转身离去。



看似心如死灰眼中不再有任何希望的科尔，也许会在一个巡逻的间隙坐在夕阳映照下的山坡上，静静的擦拭那锈迹斑斑的冰刺长矛，会在一个电闪雷鸣、大雨倾盆而下的夜晚，独自一人一领斗篷在雨中号啕痛哭，为他的兄弟远走不再相见，为他的父亲成为亡灵不再清醒而悲痛欲绝，而后让雨水冲刷自己的眼泪，整理一下被大雨泡汤的斗篷，在下一秒转身离去。

而也许有一天，荒芜之地的卡加斯，站在哨塔上的高图斯，会被人记起，我等待着这一天，希望不再是梦境。（**完**）

编辑部的故事

林晓：小白已经成为了“编辑部之星”，几乎每天都会有编辑向美编GG打听小白的近况。这不，美编GG就公布了一组小白近照，也满足一下关心小白的读者们的好奇心。



小白近照发布后，编辑部群里有了如下发言：

Suki：美编GG你居然如此折磨咱们的小白，还让它变身为流氓兔，该打！

Cross：不错，可惜是公的。

魔之左手：俺一直没吃过猫肉……（话还没说完）

美编MM：左手你太过分了，这么可爱的小白猫你居然想吃掉！

魔之左手：啊，我错了……其实我想说，小白现在体重几何？

Sting：小白不会跳吗？似乎一直都只有蹲在地上的照片啊。

小白（嗯，这是人，不是猫）：好久没来，怎么在讨论我呀？什么？居然是小白猫，我……还是匿了。

美编GG：很好很好，下一次我会带来小白扑食等动作类抓拍，敬请期待！

快评

这期压缩软件的比拼那篇文章只是比较了4款压缩软件，想起多年以前WinZip大行其道。只是现在WinZip几乎已经被无视了，也就是会时不时的看见WinZip更新的新闻什么的。还有那7-Zip。其实7-Zip在某些程度上说比WinRAR还强悍些，但也许是因为软件界面不太友好之类的原因造成其用户数量不太多，压缩格式不太流行吧。而且7-Zip还是开源软件，这个跟那4款压缩软件还是有本质的区别的。**（网友 刺猬）**

我们还在等待“古剑”的第二结局，没想到8神经大人就已经试玩了。“古剑”的优化还是做得越来越好了，初版“古剑”真是让人不堪回首啊。国产单机游戏以前的“双剑”是“仙剑”与“轩辕剑”，现在加上“古剑”就是“三剑”了。不错，国产游戏要继续壮大！**（网友 水涧）**

林晓：很久以前，说到压缩软件，第一反应就是：WinZip。技术在不断进步，软件也是，WinZip被取代就是最好的证明。游戏同样如此，做得不好，自然会被玩家淘汰。只有不断进步，才能继续抓住玩家。

你正在看的这本杂志，有什么感受和想法请立刻告诉我。你可以发送Email：linxiao@popsoft.com.cn，或者到我们的主页：http://www.popsoft.com.cn上留言和投票。也可以来信告诉我：北京市100143信箱103分箱　读编往来栏目，邮编：100143。

林晓在线

林晓：在9月上的杂志中，我给大家介绍了“游戏剧场”栏目制作的“山口山”系列第一本《宅十三》的内容。现在，该为你介绍这一系列的第二本小说《圣光出鞘》了。《圣光出鞘》依然是小说合集，但它的作者只有一个人——就是“游戏剧场”的常客，来自江苏的一夕之君，大家鼓掌！这可是“游戏剧场”培养起来的作家哦，请大家多多支持！拜托了！一夕之君的作品是不错的，我没有忽悠的意思啊……这个推销宣传的工作不好干啊，亲，要不你翻翻去年和今年的剧场找找一夕之君的作品读读？

暑期有不少读者拜访编辑部，并且要求见见传说中的林晓姐姐。哎，我真是感觉“压力山大”啊，亲，我们不见面只通电话好不好？亲，我电话里的声音还是很好听的……

好了，其实我已经不再负责读编与剧场的栏目编辑工作，这些工作现在由bluesky来做，请大家以后多支持他哦，他可是个很内向内秀内涵的有为青年。当然，因为我实在舍不得离开大家，我依然会在这里回答大家的各种问题，努力做一个你喜欢的知心大姐姐，也欢迎你来信来电和我交朋友。我的信箱是linxiao@poposft.com.cn,信件请寄杂志社：北京市100143信箱103分箱 读编往来栏目转林晓 收，邮编：100143。

“山口山”系列《魔兽世界》同人小说第一辑No.2

圣光出鞘



这是一本由3个系列故事组成的故事集。《骑士的美德》讲述8个圣骑士的故事。作为艾泽拉斯大陆上最高贵的一个职业，圣骑士担任了无数信仰圣光的生命的精神导师。他们遵循着谦卑、诚实、怜悯、英勇、公正、牺牲、荣誉、精神这8大美德，即便是在最黑暗的年代里，依旧带给人们光明和希望。

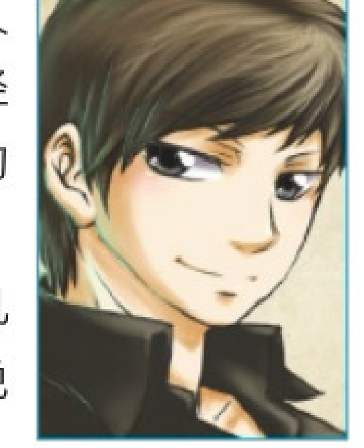
天赋是《魔兽世界》里每一个玩家都再熟悉不过的设置，决定了人物技能的走向。《天赋的故事》通过游戏里天赋所蕴含的字面意义和图标信息，加以延伸和创造，让看似一个很简单的说明，成了一个独具匠心的故事。让每一个欣赏过故事的人，都对这看似简单的每一个天赋所蕴含的哲理有了自己独特的领悟。

《拥抱命运》系列则记录了玩家的一些不起眼的小事。这些诠释了喜怒哀乐，构成了悲欢离合的故事。在魔兽的世界里，每一个玩家，既是他人命运的旁观者，也是自身命运的创造者。只是撇开那些波澜壮阔的旅程，更多的时候，我们拥有的是一段平平无奇的经历或是一段不甚鲜明的记忆。

怀着希望和期冀

■江苏　一夕之君

每个人的心里，都有一个世界。



这个世界，由许许多多的色彩和符号组成的。对于热衷创作的人来说，也许这个世界要更加丰富多彩。那些喜怒哀乐、悲欢离合、经久不息的演绎。有些人来了又去，有些人去了又回。同样的，不同的故事，一次次地上演，就在脑海中构筑，在字里行间诠释。

我喜欢创作，更喜欢带着梦想去创作。梦想是个充满了勃勃生机的词语。而它带给生命的，与其说是一个不可能实现的奢望，不如说是积极而满怀期冀的愿景。

我玩《魔兽世界》已经6年。这6年仿佛一转眼的时间。回忆起当初的我，那个穿着简陋的装备，在茂密的丛林里寻觅着前进的道路，就好像还是昨天的事情。只是物换星移，游戏在变，现实里的我们，也变了。我们回不去了，我们也不需要回去，因为未来有更多美好的东西在等待着我们。

我的故事喜欢描写贩夫走卒、普通民众。我喜欢关注那些小小的生活，就好像透过它们，看见了我们的生命里的点点滴滴。这样的故事，是平淡的，就好像一杯水、一口饭。但就是这样的寻常故事，诠释着我们在游戏里的种种命运，现实里的各异生活。

人总是要活下去的。而怎么样活，无论是富裕还是贫穷，无论是快乐还是哀痛，我们总要给这个世界一个答案。但怀揣着梦想的人，从来都不会真正困顿，他们可以被打倒，却不会被打败。

开始创作的时候，我曾经问过一位朋友喜欢什么样的故事。

她告诉我，喜欢那些淡淡的，却又充满温暖的故事。因为现实太硬，每个人都有自己的方向，也有太多的不顺心，太多的不如意。如果故事里的人都无法得到圆满，那么我们如何去治愈自己疲惫而伤痛的心呢。

她的话，也是我想说的话。

多给自己一点美好的希望和期冀吧。



本书附赠《魔兽世界·大地的裂变》副本攻略，以及《魔兽世界》卡牌海报

《古剑奇谭》及《零之轨迹》光盘激活说明

《古剑奇谭》游戏激活指南

当使用本刊赠送的光盘安装完游戏后，可选择激活游戏，有以下两种激活方式。

1.在线激活

如果您有互联网环境，可选择“在线激活”直接输入产品序列号，进行线上自动激活。产品序列号可选择从官方网站（http://gjqt.gamebar.com）线上购买，或从《大众软件》读者俱乐部淘宝店（http://popsoft.taobao.com）及各地零售店购买实体点卡。

获得产品序列号后，打开游戏激活界面，点击“在线激活”按钮，会出现确认激活的弹出窗口，点击“是”后进入游戏在线激活界面（**如图1**），将产品序列号输入“请输入序列号”右侧的方框内，然后点击“立即激活”按钮，并请稍等（一般不超过15秒），当出现“成功完成激活”时，表示已完成激活，即可正常进入游戏。



2.离线激活

安装游戏后，如果没有互联网环境，可选择离线激活。在打开游戏激活界面后点击“离线激活”按钮，进入离线激活界面（**如图2**），按下方文字框内提供的详细说明将产品序列号与图中机器码以及短信激活码一同发送到指定号码，如果在过程中遇到问题，请拨打客服电话，按照客服人员提示进行离线激活。



《古剑奇谭》DLC激活

在购买激活码后，请打开“DLC资源列表界面”，点选一个未激活的DLC包，点击“激活DLC”按钮，在弹出的确认窗口内点击“是”进入“激活DLC”界面（**如图3**），然后将激活码输入“输入序列号”右侧的方框内，再点击“激活”按钮，即可完成激活。



《零之轨迹》激活指南

1.在线激活

如果您有互联网环境，推荐选择“在线激活”直接输入产品序列号，进行线上自动激活。

产品序列号您可以选择从官方网站（http://zero.gamebar.com）线上购买或从各地零售店购买实体点卡。

选择“在线激活”（**如图1**），在仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，将产品序列号输入“请输入序列号”右侧的方框内（**如图2**），然后点击“立即激活”按钮，并请稍待（一般不超过15秒）。当提示“成功完成激活”，表示您已经完成激活，可正常进入游戏。

注意：整个激活过程中，请确保网络畅通，同时关闭防火墙或允许本程序访问网络，激活前请确保已输入正确的产品序列号！在同一硬件下只允许一台电脑激活。在同一时段内，针对同一硬件的电脑只有一台可以激活，时段为一分钟。



2.离线激活

安装游戏后，如果没有互联网环境的，可选择离线激活。在“图1”界面中选择“离线激活”，仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，按下方文字框内提供的详细说明将产品序列号与机器码一同发送到指定号码（**如图3**）。如果在此过程中遇到问题，请拨打客服电话，按照客服人员提示进行离线激活。





热门软件排行榜

截止日期2011年9月1日

1 票数2356



名称	QQ
制作公司	腾讯
版本号	2011Beta3

6 票数1943



名称	QQ影音
制作公司	腾讯
版本号	3.2（845）

11 票数1598



名称	KM Player
制作公司	姜龙喜（韩）
版本号	3.0.0.1441

16 票数1204



名称	完美卸载
制作公司	killsoft
版本号	Build.27.30

2 票数2247



名称	360安全卫士
制作公司	奇虎公司
版本号	8.1正式版

7 票数1824



名称	Photo-shop
制作公司	Adobe
版本号	CS5

12 票数1467



名称	Maxthon傲游浏览器
制作公司	傲游天下科技有限公司
版本号	3.1.5.1000

17 票数1173



名称	世界之窗（The World）
制作公司	凤凰工作室
版本号	4.0.4.314

3 票数2109





名称	迅雷
制作公司	迅雷网络技术有限公司
版本号	7.2.2.3188

8 票数1766



名称	酷狗7
制作公司	酷狗科技
版本号	7.0.26

13 票数1338



名称	瑞星杀毒软件
制作公司	北京瑞星公司
版本号	23.00.24.98

18 票数1124



名称	金山卫士
制作公司	金山网络
版本号	3.1正式版

4 票数2078





名称	搜狗拼音输入法
制作公司	搜狐公司
版本号	6.0正式版

9 票数1714



名称	WinRAR
制作公司	Eugene Roshal
版本号	4.01正式版

14 票数1304

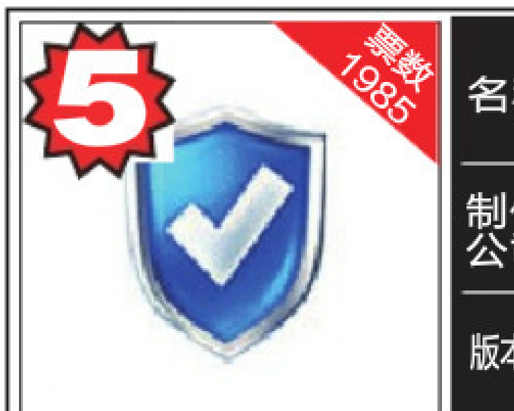


名称	QQ旋风
制作公司	腾讯
版本号	3.7（691）

19 票数1097

名称	谷歌浏览器（Chrome）
制作公司	谷歌
版本号	13.0.782.112

5 票数1985





名称	千千静听
制作公司	郑南岭
版本号	5.7正式版 Build110725

10 票数1675



名称	金山毒霸
制作公司	金山网络
版本号	2012正式版

15 票数1275



名称	卡巴斯基2012安全部队
制作公司	卡巴斯基实验室
版本号	12.0.0.374(a.b.c)

20 票数1024



名称	NOD32
制作公司	ESET
版本号	4.2.71.2

硬件“爬行”榜



2 支持度9.68%



AMD A系列APU平台

厂商	AMD
上市情况	已上市
价格	根据厂商定价

1 支持度10.48%



AMD推土机处理器

厂商	AMD
上市情况	未上市
价格	不详

3 支持度8.87%

索尼PSP2（PSVITA\NGP）

厂商	SONY
上市情况	未上市
价格	不详

4 支持度8.06%



Intel Sandy Bridge平台

厂商	Intel
上市情况	已上市
价格	约800元起

5 支持度8.06%

任天堂3DS

厂商	任天堂
上市情况	海外已上市
价格	约1200元

十六载守候
仙剑因你而感动

仙剑奇侠传五

仙剑奇侠传 五

《大众软件·增刊》

免费随刊赠送暑期大作《仙剑奇侠传五》特别收藏正式版完整安装光盘！

永恒的仙剑续写永恒的传奇，特别的惊喜送给特别的你！











全国各地书报亭热卖中

随刊附赠《古剑奇谭》现金优惠卡一张，面值10元，
凭此卡购买《古剑奇谭》激活码价格直降10元！

双剑合璧

《大众软件》2011增刊
"双剑合璧"高级典藏点评版攻略全书



随刊附赠 4 DVD

大软原创之《古剑奇谭》+《仙剑奇侠传五》完全点评攻略

内容重新润色编写，新增全程"评说"

既有欢乐吐槽，也有严肃点评，让你重新感受"双剑"世界

赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版安装DVD光盘×3

包含《古剑奇谭》正篇 + 海底风情包 + 千古剑灵篇 + 天墉旧事篇 + 波岸浮灯篇 + 醉梦江湖篇，以及桃花幻梦篇（第二结局）

赠送《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版安装DVD光盘×1

打造画册 + 攻略 + 点评 + 双剑游戏的收藏宝典！

超精美铜版纸印刷，内含高精度未公开之人设原画

（以上图案与内容请以实物为准）

发行代理：北京情文图书有限公司　　传　真：（010）65934375
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号　　邮　编：100026
电　话：（010）65934375　65025164　　联系人：黄小姐

本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN